# MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 21
2,95 €

NARUTO

LOS MAESTROS DE NARUTO

POKÉMON

LOS POKÉMON DE INICIO

4 PÓSTERS

## KERORO
## LOS INVENTOS DE KURURU

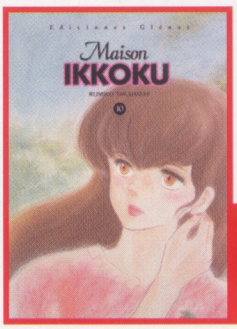
ANIMAX
LAS MEJORES SERIES DE ANIME

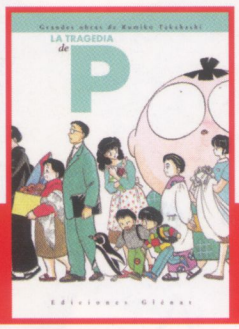
panini revistas

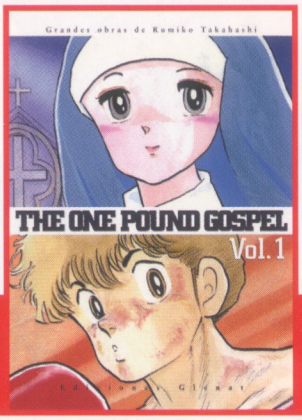
# 50 NÚMEROS DE INU-YASHA

## RANMA 1/2 - 38 NÚMEROS

## COLECCIÓN BIG MANGA



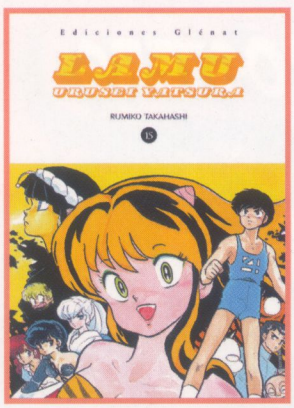






**A LA VENTA PROXIMAMENTE**

# RUMIKO TAKAHASHI

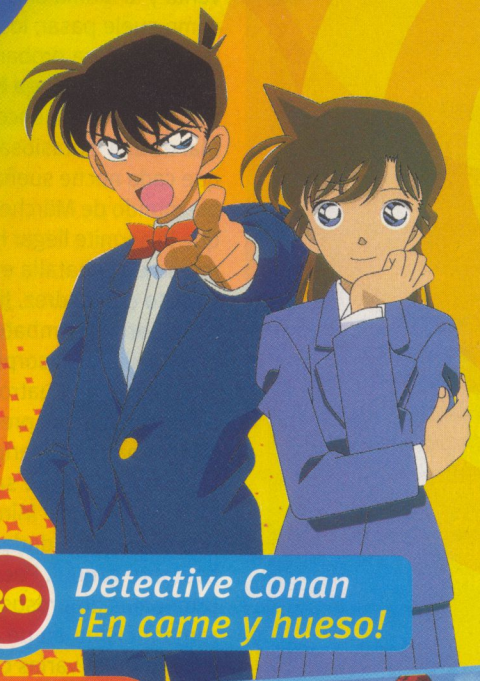
# 30 AÑOS CREANDO MANGA

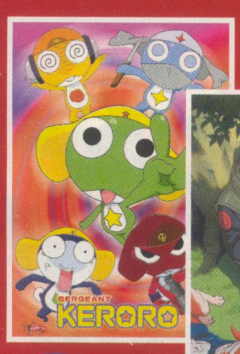



**www.edicionesglenat.es**

# MEGA HIRO

¡Aquí estamos un mes más! Y se trata de un mes muy especial, pues no ocurre cada día que en nuestro país nazca un canal de televisión dedicado íntegramente al anime. Eso es Animax, un canal que tratará de dar animación japonesa para todos los gustos, así que seguid su programación muy de cerca... ¡leyendo el especial que hemos preparado este número, por ejemplo! Naturalmente, no nos olvidamos de nuestros clásicos de toda la vida, y en este número de ***Mega Hiro*** tiene una importancia especial una serie que poco a poco se ha hecho con un hueco en nuestros corazones por su buen humor y simpatía: ***Sargento Keroro.*** No nos olvidamos de ***Pokémon Diamante y Perla, Naruto*** o ***Bleach***... ini de todas las secciones dedicadas a los lectores, sin los cuales, claro está, no podríamos vivir. ¡Empezad a leer y que os aproveche, que este mes hay de todo y para todos!





6 **Keroro** Las locuras de Kururu

8 **Naruto** ¿Quién es su mejor maestro?

12 **Pokémon** Los Pokémon de inicio de Sinnoh

20 **Detective Conan** ¡En carne y hueso!

23 **Pósters**

44 **Guía de TV**


# ÍNDICE

## MEGA HIRO 21


**4** Noticias
Lo que tienes que saber

**6** Keroro
Los inventos más chulos de Kururu

**8** Naruto
¿Quién es el mejor profesor de Naruto?

**10** Yu-Gi-Oh!
En busca de las estrellas

**12** Pokémon Diamond & Pearl
Los Pokémon de inicio de Sinnoh

**14** Dragon Ball Z
El guerrero del futuro

**15** Bleach
Aterrizaje en la Sociedad de Almas

**16** One Piece
Las 5 cualidades que debe poseer un pirata

**17** Caballeros del Zodiaco
Los defensores de Asgard

**18** Inuyasha
Los 10 demonios más importantes de Inuyasha

**19** Fullmetal Alchemist
Los Homúnculos (Parte 2)

**20** Detective Conan
¡En carne y hueso!

**21** Ficha
Keroro

**23** Superpósters
Yu-Gi-Oh!
Pokémon
Keroro
Naruto

**31** Guía de episodios
Yu-Gi-Oh!

**34** Reportaje Animax
Llega un canal sólo de anime

**36** Cartas
- Aprende a jugar a Pokémon (2)
- Luz de la destrucción (YGO)

**39** Anime Dvd
- Shin Chan y el chuletón imposible

**40** Videojuegos
- Naruto Clash of Ninja Revolution
- The World Ends With You
- Dragon Quest Swords
- Mariokart

**42** Votaciones
Vuestros favoritos

**44** Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

**46** Guía manga
Las últimas novedades editoriales

**48** Correo
El Profesor Alcornoque responde

**49** Pasatiempos
¿Sabrías resolverlos todos?

**50** Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo...

# VEN AL EXPOMANGA DE MADRID

Del 9 al 11 de mayo se celebrará en Madrid una nueva edición del Expomanga, que mantiene su ubicación en el Pabellón de la Pipa del recinto ferial de la Casa de Campo (ver mapa). El principal acontecimiento dedicado al manga y la animación japonesa llega a una nueva edición en la que pretende mantenerse como el gran punto de encuentro de los otakus de la capital.

Para contentar a los aficionados más consumistas, el recinto contendrá puestos de todas las grandes editoriales de manga, así como de las de anime, de manera que se podrán encontrar todas las novedades presentadas en el mismo Expomanga o bien un par de semanas antes en el reciente Salón Internacional del Comic de Barcelona. Las tiendas también darán colorido al lugar mediante grandes cantidades de merchandising llegado directamente de Japón. ¿Triunfarán un año más *Naruto*, *Fullmetal Alchemist* y *Bleach*?

Por su parte, los otakus más entusiastas podrán disfrutar de numerosas proyecciones, contándose entre ellas las de los nuevos títulos de Jonu Media y Selecta Visión, además de algunos avances de futuros lanzamientos. Mesas redondas, exposiciones, concursos de videojuegos, karaoke y cosplay servirán igualmente para hacer pasar un buen rato a los asistentes.

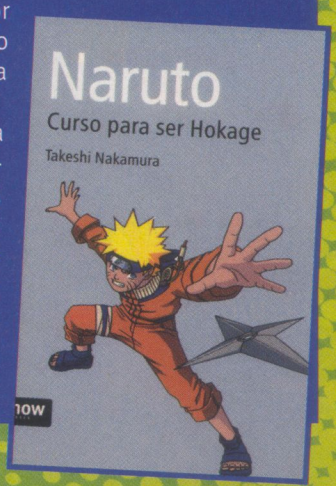
En definitiva, que del viernes 9 al domingo 11 de mayo Madrid recibe una invasión otaku. ¡No te la puedes perder!

# APRÉNDELO TODO DEL MUNDO DE NARUTO

La editorial catalana Ara Llibres, a través de su línea Now Books, ha publicado en castellano un libro que hará las delicias de todos los seguidores de *Naruto*. El libro *Naruto: curso para ser Hokage* está estructurado en siete etapas que se corresponden con la progresión que puede llevar a cabo un ninja en ese mundo de técnicas y misiones especiales: aprendiz, "genin", "chunin", "jonin", "jonin" de élite, cuerpo de asesinos, ninja legendario y finalmente Kage, líder de villa.

A lo largo de las 200 páginas de este interesante libro repleto de datos sobre el manga y el anime de *Naruto*, así como el mundo de los ninja, se enseñarán un total de siete materias, impartidas por los mejores profesores de la Academia Ninja de la Villa Oculta de la Hoja. Aprenderás sobre la historia de Naruto Uzumaki, los ninjas legendarios, las costumbres de las villas ninja, las mejores técnicas, el manejo de armas, las bestias demoníacas y, por supuesto, el camino del ninja, toda una filosofía de vida.

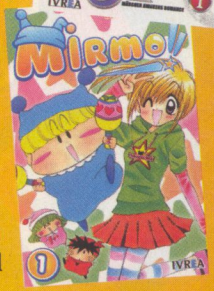
La obra está escrita por Takeshi Nakamura, redactor del semanario Shonen Jump, en el que se publica *Naruto* originalmente. El precio del libro es de 15 euros.




# IVREA DESEMBARCA EN LOS QUIOSCOS

Las editoriales de manga poco a poco diversifican sus puntos de venta y la última en sumarse a los quioscos es Editorial Ivrea. Tal como suele pasar, los comienzos son tímidos, por lo que la empresa empieza probando con dos títulos bien conocidos por los seguidores de **Mega Hiro** y **Yukiko**. Desde finales de marzo, *Mär* y *Mirmo*! pueden encontrarse en quioscos.

Mär es una fantasiosa historia protagonizada por Jinta, un chico que cada noche sueña que vive grandes aventuras en el increíble mundo de Märchen. Y un día, frente a él se abre una puerta que le permite llegar hasta ese mundo. Una vez allí, se ve inmerso en la batalla entre las fuerzas del bien y el malvado Ejército del Ajedrez. Jinta reúne un equipo de guerreros que usan para el combate "arms", unos objetos de gran poder con habilidades sorprendentes. La versión animada de *Mär* pudo verse en Cuatro el año pasado. El manga consta de 15 tomos, y tiene un precio de 7,50 euros cada uno.

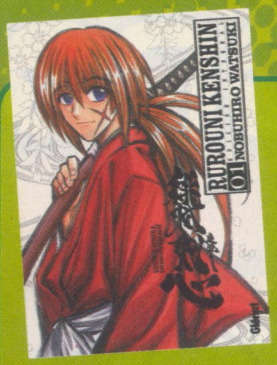



*Mirmo!* narra las peripecias de Kaede, una chica que compra una taza de la que sale un muglox, es decir, un duende del amor. Se trata de Mirmo, el príncipe del mundo muglox. Aunque debería ayudarla a lograr el amor de su querido Setsu, el duende resulta ser bastante gandul. Poco a poco aparecen más muglox que, lejos de solucionar los problemas amorosos de la chica, provocan todavía más líos. Diversión, magia y romanticismo en un manga de 12 tomos cuyo anime puede verse en Cartoon Network y en varias cadenas autonómicas. El precio es de 7,50 euros por tomo.

# NACE EL CANAL KIDSCO

A partir del 1 de mayo, el canal Kitz desaparece para dar paso a KidsCo, un canal pensado para los niños y para ver los mejores dibujos animados en familia. Con una clara división en su parrilla entre la animación para los más pequeños ("zona preescolar") y para los que ya no lo son tanto ("zona niños"), contará con series actuales y clásicas, entre las que habrá varias de origen japonés, como es el caso de *Medabots* y *Sakura, cazadora de cartas*.

El canal podrá verse del mismo modo que su antecesor a través de operadores de cable, como Ono.




# LA EDICIÓN DE LUJO DE KENSHIN, EN JUNIO

Si no se producen retrasos, la esperada edición *kanzenban* de *Rurouni Kenshin* llegará a las tiendas en junio. Esta cuidada versión de las aventuras del samurai Kenshin Himura y sus amigos del dojo Kamiya, dirigido por la joven Kaoru, cuenta con 22 volúmenes de 230 páginas. Su precio será de 10 euros por cada uno.

Kenshin es un samurai vagabundo que ayuda a una chica llamada Kaoru de un grupo de maleantes que quieren apropiarse del dojo Kamiya que ella dirige. Tras eso, se queda a vivir en el dojo, donde pronto entra un nuevo alumno, Yahiko, y también otro guerrero de mala vida, Sannosuke. El grupo se debe enfrentar a los samuráis que usan la espada con perversas intenciones, para lo que cuentan con la ayuda de increíbles aliados. De esa forma, Kenshin busca redimirse de su pasado como "Battosai Himura", un sangriento asesino de la última guerra. En el combate, usa el reverso de la espada para no matar.

# EVENTOS OTAKUS

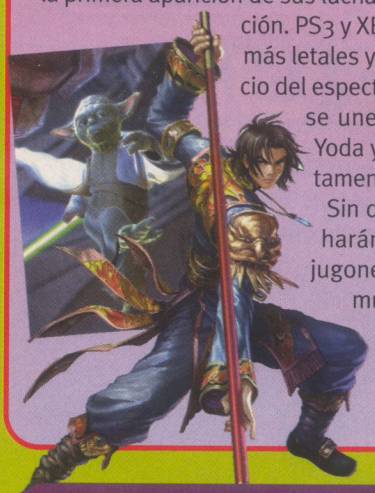
- **9, 10 y 11 de mayo**
  I Jornadas del Manga de Sevilla
  (Parque de Miraflores, Sevilla)
- **9, 10 y 11 de mayo**
  Expomanga 2008
  (Pabellón de la Pipa, Madrid)
- **17 y 18 de mayo**
  Otaku Valencia 2008
  (Greenspace, Valencia)
- **27, 28 y 29 de junio**
  Otaku Convention
  (Polideportivo municipal de Tomares, Sevilla)

# DOS VIDEOJUEGOS DE LUCHA IMPRESCINDIBLES

Id preparándoos, porque el mes de junio promete emociones fuertes, ya que dos impactantes juegos de lucha llegarán a nuestro país.

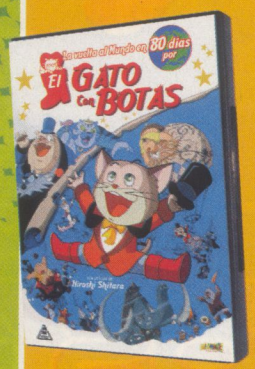
El primero de ellos es el esperado *Super Smash Bros. Brawl* para Wii. El juego reúne a los principales personajes de los juegos de Nintendo para enfrentarlos en tremendas peleas donde sacarán todo su arsenal de armas y ataques. El jugador podrá elegir entre Mario, Luigi, Link, Pikachu, Sonic, Kirby y muchos más para comenzar la lucha.

*Soul Calibur* llega a la cuarta entrega de su historia en la que es a su vez la primera aparición de sus luchadores en las consolas de nueva generación. PS3 y XBox 360 son las afortunadas. Los golpes más letales y unas técnicas mortíferas están al servicio del espectacular elenco habitual del juego, al que se unen dos invitados de excepción: Yoda y Darth Vader, llegados directamente de *Star Wars*.



Sin duda, dos juegos que harán las delicias de los jugones y que provocarán muchas horas de entretenimiento este verano.

# A LA VENTA LA TERCERA PELÍCULA DE EL GATO CON BOTAS




El personaje emblema de la productora japonesa Toei Animation sigue divirtiendo a pequeños y mayores con sus increíbles aventuras. Desde el 23 de abril está disponible en tiendas y grandes almacenes *La vuelta al mundo en 80 días por el Gato con Botas*.

En su tercera aventura cinematográfica, Gato con Botas trabaja como camarero en un elitista restaurante de Londres. Allí se hace llamar Tacho y tiene en el cocinero Hipo a su inseparable amigo. Durante una cena, el prepotente millonario Puerquett afirma tajantemente que es imposible dar la vuelta en 150 días. Al oírlo Gato con Botas, le contesta que él podría hacerlo incluso en 80. Ambos hacen una apuesta y Gato, junto con Hipo, parte en una extraordinaria aventura por todo el mundo.

Tras *El gato con botas* y *Continuaban llamándole "El gato con botas"*, Divisa lanza la tercera y última incursión del felino personaje en el cine. El precio del DVD, como en los dos lanzamientos anteriores, es de 11,95 euros.

# ¡LLEGAN LOS FUNKEYS!

Bienvenido al universo de los Funkeys, unas simpáticas criaturitas cuyas aventuras podrás vivir en primera persona gracias a su interesante formato: los Funkeys son a la vez muñecos y videojuegos, y cada pareja de Funkeys viene en un pack individual acompañados de software para conectarlos al ordenador. Una vez instalado el software, cada muñeco Funkey te permitirá acceder a una zona diferente del apasionante y divertido mundo virtual de Terrapinia, donde los Funkeys deben hacer frente al siniestro Maestro Ahumado mientras exploran un universo colorido y lleno de posibilidades. Más información, incluida la entretenida historia de los Funkeys, en **www.ubfunkeys.es**

# CONCURSO

Sortearemos 3 lotes formados por **1 Juego Funkey + CD + 2 Funkeys pequeños** entre quienes acertéis esta pregunta:

**¿Cómo se llama el mundo de los Funkeys?**

# KERORO

# LOS INVENTOS MÁS CHULOS DE KURURU

**Ruin, retorcido, siniestro, vil... Todos estos adjetivos parecen creados para describir al personaje menos popular de la tropa de Keroro. Se trata, por supuesto, del alférez Kururu. Él es el estratega e inventor oficial del grupo. Y sí, todos esos adjetivos pueden definir la mayoría de sus inventos. ¿Ya conoces todos los que te presentamos? Aparecen en los primeros 39 capítulos.**

## 10 Pistola "Sólo se vive dos veces"

Este arma dispara un rayo que devuelve a la niñez a quien alcanza. Su efecto debe revertirse antes de tres horas o será imposible devolver al objetivo a su apariencia normal. Kururu lo prueba con Aki (y Keroro con Giroro, pobre). De ese modo, la explosiva madre de Natsumi y Fuyuki se convierte en una pizpireta niña que se mete en algunos líos.
Episodio 9

## 9 Fusil "Femme Fatale a la carta"

Otro artefacto con efectos sobre el cuerpo humano. En esta ocasión, convierte a su objetivo en una mujer de cuerpo exuberante. Kururu la usa con Natsumi para que pueda llevar a la tropa a la playa. Además del cambio físico, el plan de las ranuchas se complementa con el uso del controlador de habla macarrilla-guay. ¡Qué mal rato que pasa Natsumi!
Episodio 18

## 8 Controlador de habla macarrilla-guay

Este invento lo utiliza Keroro con Natsumi, cómo no. La consecuencia es que la chica, convertida en toda una mujer de armas tomar, habla con un tono macarra muy poco femenino. Su idea es que Natsumi participe en un concurso de humor y, con esa figura tan femenina y un habla tan basta, haga gracia al público y le gane el premio, unas maquetas, para él.
Episodio 18

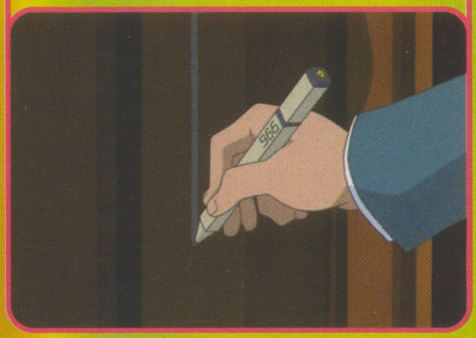
7

## Unidad de vuelo militar

Este armatoste se pone en la espalda y automáticamente hace que aparezcan unas alas con las que sobrevolar territorio enemigo y llevar a cabo tareas de espionaje. Suele acompañarse de un rastreador cuando la misión consiste en encontrar a algún aliado perdido. Natsumi lo utiliza para dar con el paradero de Keroro, que nadie sabe dónde se encuentra.
Episodio 31

## El boli mágico de Saburo

Uno de los mejores y más fantásticos inventos surgidos de la mente de Kururu. Se trata de un bolígrafo que convierte en realidad todo aquello que dibuja. No importa lo difícil o imposible que parezca, que Saburo lo hace surgir de la nada. Pese a que podría usarse con fines malévolos, Saburo lo utiliza con cuidado y siendo consciente de lo que hace. Es ideal para crear puertas y acceder a cualquier sitio, o unas alas para volar por los cielos o escapar de un peligro. Sin duda, se trata de un objeto que a muchos nos gustaría poseer, ¿a que sí?



6

## Pistola "todos somos primos hermanos"

Para aumentar las fuerzas keronenses, Keroro utiliza este arma con varios animales del zoo. Prueban a transformar a un oso panda, que resulta ser hembra, a unos koalas cobardes, a unas hembras de pingüino megapijas y a un viejo elefante indio. Solamente el tigre de Bengala parece predispuesto, pero resulta demasiado violento. De primos hermanos, al final nada.
Episodio 32

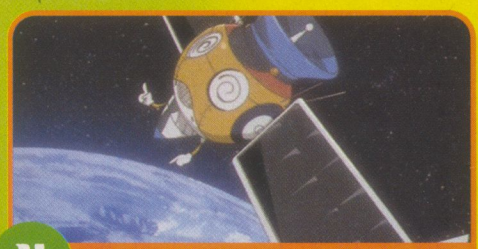
5

## Cañón de megapartículas KRR-10-SAI

Posee una potencia increíble, pero un gran problema: para funcionar, necesita muchísima energía. Es un añadido de Kururu marca de la casa para el Magmaswimer, el vehículo subterráneo típico de Kerón. El potente rayo que lanza el cañón acaba con lo que se le pone por delante. Gracias a él, la tropa se deshace de una amenaza para el planeta dormida durante milenios.
Episodio 27

## ¿Conquista o diversión?

Debido a la retorcida personalidad de Kururu, no acaba de entenderse del todo si con sus cachivaches trata de ayudar a que la tropa domine Pokopén (la Tierra, en keronense) o bien simplemente busca divertirse a su maquiavélica manera. Lo que está claro es que sus artefactos no parecen demasiado adecuados para llevar a cabo la conquista del planeta. Eso sí, para echarse unas risas son muy efectivos. Salvo si eres Natsumi o Giroro, las dos principales víctimas del alocado uso que hace de ellos Keroro.



4

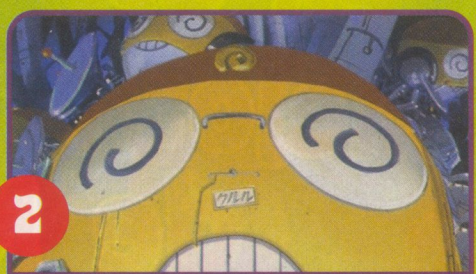
## Satélite meteorológico "Ranasat"

Un satélite "made in Kururu" que sirve para alterar la meteorología de una región concreta en beneficio propio. Con él, la tropa puede hacer que nieve, llueva o haga un calor asfixiante en todo Japón. De esa manera, obligando a los terrestres a verse en una situación poco habitual (una gran nevada, una lluvia torrencial), conquistar Pokopén será coser y croar.
Episodio 28

3

## Kuru-robot

Se trata de un robot articulado. Posee una antena que emite unas poderosas ondas con las que deja fuera de combate a los enemigos. Construido a imagen y semejanza de su creador, Kururu, él mismo lo pilota sentándose en la cabina central desde la que dirige sus movimientos. La máquina tiene todo tipo de armas y es de gran importancia para combatir a enemigos peligrosos.
Episodio 25



2

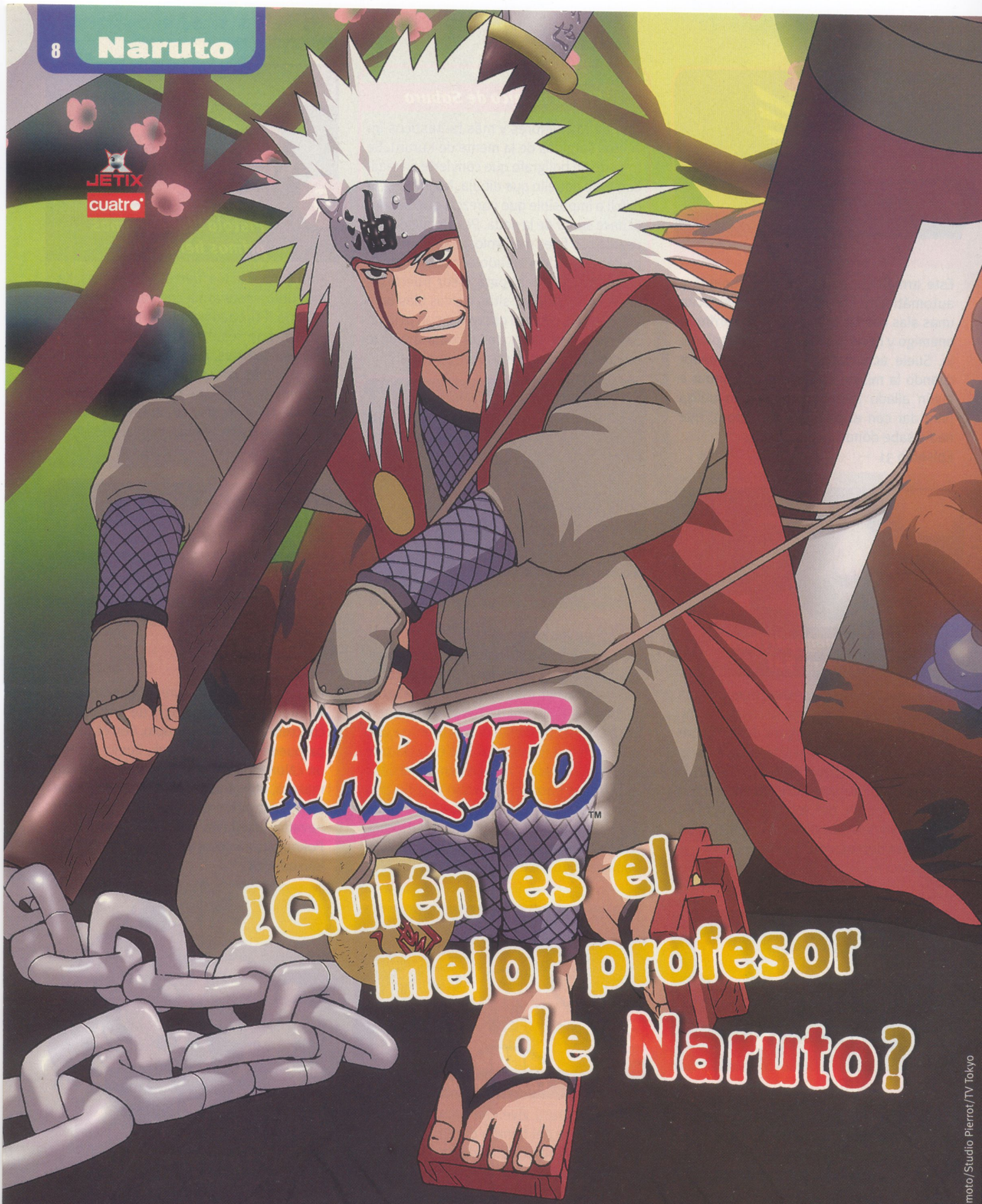
## Casa Kururu

Aunque Kururu vive con Saburo, pasa la mayor parte del tiempo dentro de la base que tiene la tropa instalada bajo la casa de la familia Hinata. Para ingeniar sus locos inventos, suele encerrarse en una especie de caseta cuya forma es la de su propia cabeza. Allí está rodeado de todo lo que necesita para construir sus cosillas. Vamos, que es la sala del terror.
Episodio 28

1

## Collarín transformador

A simple vista parece un collarín futurista o de esclavos galácticosSi se pone tenso o recibe órdenes militares, se transforma. Puede entrar en modo "berserker".
Episodio 38




**Naruto quiere convertirse en maestro Hokage, pero para lograrlo todavía le queda mucho que aprender. Durante su formación, varios ninjas superiores lo guían para que mejoren sus habilidades como ninja. Pero, ¿quiénes son los maestros que más partido le sacan a Naruto? Aquí tienes a los que participan en su desarrollo.**

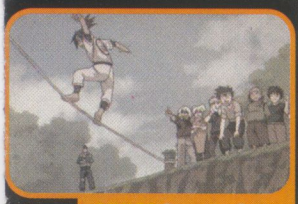
© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

## 1º - La figura paternal

**Iruka Umino** (episodios 1-2)

Iruka es el maestro de Naruto en la Academia Ninja y quien le enseña los fundamentos. Le aprecia porque ha crecido en unas circunstancias parecidas a las suyas. Iruka perdió a sus padres en el ataque del zorro de nueve colas y siempre intentaba atraer la atención del resto de sus compañeros. Naruto se entera de lo que Iruka piensa de él cuando Mizuki le quiere matar. Desde entonces, Iruka se convierte en un segundo padre para el chico.

*ENFADADO* A menudo Naruto le pone de los nervios.



*PAYASO* De pequeño, Iruka también intentaba llamar la atención.

0% 50% 100%

20 %

## 2º - El maestro

**Kakashi Hatake** (episodios 3-51)

Después de que Naruto se convierta en "genin", un nuevo maestro se hace cargo de él: el "jonin" Kakashi Hatake. Se trata del ninja copión, ya que gracias a su pupila giratoria copia las técnicas de sus adversarios. Ha desarrollado el mil pájaros ("chidori"), una técnica increíblemente poderosa.

*SOSEGADO* Kakashi siempre está tranquilo.

Kakashi es conocido más allá de las fronteras de la villa de la Hoja por su gran capacidad y Naruto aprende de él que un ninja no debe actuar nunca en solitario: el punto fuerte de un ninja está en el trabajo en equipo. Además, Kakashi le enseña a concentrar sù chakra y a usarlo en el momento preciso.

*FUERTE* Apenas se inmuta mientras se defiende de Naruto.

0% 50% 100%

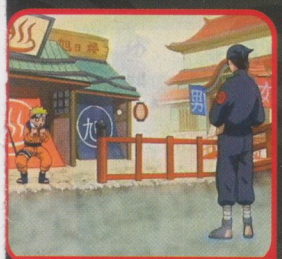
34%

## 3º - El indeseado

**Ebisu** (episodio 52)

Ebisu es un ninja de élite que se encarga de la preparación de los ninja de los clanes más importantes de la Villa Oculta de la Hoja. En la actualidad se ocupa del entrenamiento de Konohamaru, el nieto del tercer Hokage. Se toma un respiro de cara a los combates finales del examen para "chunin", cuando Kakashi le pide que entrene a Naruto, pese a que el chico acepta totalmente a regañadientes. Únicamente recibe una clase, ya que al ver que Jiraiya deja grogui a su nuevo maestro, decide que sea él quien le entrene.

*EBISU* A Naruto no le gusta tenerle como entrenador.



*ENTRENAMIENTO* Le enseña a Naruto cómo caminar sobre el agua.

0% 50% 100%

1%

## 4º - El ermitaño

**Jiraiya** (a partir del episodio 53)

En cierto modo, Naruto y Jiraiya son muy parecidos, ya que ambos son poco disciplinados. Sin embargo, Jiraiya es un ninja increíblemente fuerte. Aunque no está especialmente ansioso por enseñar a un "genin" quejica, le da una oportunidad, ya que es consciente de su potencial.

*MAESTRO* Jiraiya domina varias técnicas poderosas.

Como Naruto no progresa, su método se radicaliza y entonces da frutos. Jiraiya logra que Naruto aprenda la técnica del hechicero. También le enseña el "rasengan", un ataque con un poder indescriptible.

*PARECIDOS* Los dos tienen bastante en común.

0% 50% 100%

45 %

## El tercer Hokage

Aunque el viejo Hokage no es directamente un maestro de Naruto, sigue su formación con mucho interés. Sabe que Naruto, con el entrenamiento adecuado, puede llegar muy lejos. Y un ninja tan fuerte sería bueno para la villa.

# En busca de las estrellas

**ATRAPADO** *Pegasus se lleva el alma de Mokuba.*

**Yugi y Joey siguen acumulando estrellas para alcanzar las diez necesarias para entrar en el castillo de Pegasus. Después de superar a rivales de todo tipo, por fin consiguen su objetivo. Y Kaiba, que ha llegado a la isla, también se adentra en la fortaleza. Aquí tienes un resumen de lo acontecido, que podrás disfrutar en DVD gracias a Jonu Media.**

## El regreso de Seto Kaiba

Una vez es consciente de la trama que hay en su contra para arrebatarle el control de la Kaiba Corp., Kaiba se dirige a la isla para rescatar a su hermano y deshacerse de Pegasus. Nada más llegar al reino de duelistas, se topa con el grupo de Yugi. Aunque intentan hacerle entrar en razón y le ofrecen colaboración para que todo vaya bien, Kaiba replica que no necesita a nadie. Joey incluso le reta a un duelo, que pierde con claridad. Más tarde, Kaiba logra infiltrarse en el castillo obligando al encargado de seguridad de Pegasus a dejarle entrar. Sin embargo, el propietario del ojo milenario conoce perfectamente sus movimientos. Cuando Kaiba por fin está frente a la celda en la que se encuentra su hermano, Pegasus aparece para atrapar el alma de Mokuba en una carta. Entonces le explica que, si desea liberarle, deberá derrotar a Yugi para ganarse el derecho a participar en la segunda fase del torneo. Y, por supuesto, luego ganarle a él.

## En el campo de las almas perdidas

Entre los duelistas que todavía aguantan en la isla, se encuentra Keith. Desea vengarse de Pegasus por haberlo humillado en la final de un torneo, cuando enseñó a un niño del público qué cartas debía usar para ganarle. Ahora se mueve con tres duelistas mediocres a los que aconseja para que consigan estrellas. Joey se las tiene que ver con uno de ellos en el interior de una cueva, un lugar fantasmagórico conocido como el "campo de las almas perdidas". El rival de Joey sigue a rajatabla las indicaciones de Keith, sin sacar sus monstruos, y así Joey consigue tomar una notable ventaja. Pero de repente se descubre el plan y el campo se llena de monstruos zombis. Joey tiene un gran problema. Esta vez ni siquiera el Mago del Tiempo le puede ayudar.

**MONSTRUOS** *Joey demuestra lo que ha mejorado.*

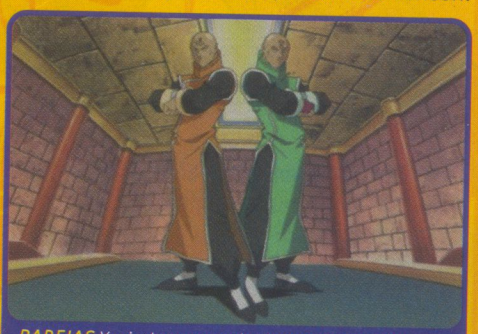
## La serie, en DVD

Coincidiendo con el Salón del Cómic de Barcelona, Jonu Media presentará en exclusiva el cofre recopilatorio de la primera temporada completa de Yu-Gi-Oh!, que estará a la venta en toda España a la semana siguiente. Sin duda, una gran noticia para todos los seguidores de la serie, ya que a pesar de contener doce discos –48 episodios–, el precio será una auténtica ganga: menos de cuarenta euros. Para saber más, consulta la ficha de la página siguiente. ¡Y no olvides participar en nuestro concurso!

Por fortuna, la llegada de sus amigos tranquiliza al chico rubio, que saca las cartas que le permiten dar la vuelta al duelo y, finalmente, alzarse con la victoria. Además, con las estrellas que gana ya tiene ocho. ¡Le quedan dos!

## Los hermanos Paradox

Keith no se toma bien la derrota, por lo que encierra a Yugi y sus amigos en la cueva. Después les quita las estrellas a los que eran sus compañeros y se dirige al castillo de Pegasus. En el interior de la gruta, el anillo milenario de Bakura comienza a brillar y lleva al grupo hasta una sala extraña. De pronto, ante ellos se presentan los hermanos Paradox, unos eliminadores al servicio de Pegasus. Si los chicos quieren salir de allí, Yugi y Joey van a tener que dar lo mejor de sí mismos en su primer duelo por parejas. El campo de batalla es un laberinto por el que irán avanzando los monstruos de cada cual. Aunque los chicos ganen, todavía tendrán que escoger una de las dos puertas de la sala. Sólo una lleva al exterior. En la parte más emocionante del duelo, el Mago Oscuro de Yugi y el Guerrero de la Llama de Joey se enfrentan al temible Guardián de las Puertas de los hermanos Paradox. Mediante una ingeniosa técnica, logran desmantelar ese monstruo que domina el agua, el viento y el trueno; Y Con ello vencen.



**PAREJAS** *Yugi y Joey contra los hermanos Paradox.*

A continuación, Yugi descifra el acertijo de las puertas y consigue que se abra el camino hacia cielo abierto.

## Duelo con Kaiba

Después de este enfrentamiento, tanto Yugi como Joey tienen diez estrellas, de manera que pueden pasar a la siguiente fase del torneo. Por eso, se encaminan hacia el castillo de Pegasus. No obstante, en la escalinata les cierra el paso Kaiba. Al comprobar que hablar no va a servir de nada y que no queda más remedio que combatir, Yugi acepta mantener un duelo con él. Inicialmente, Yugi obtiene ventaja, si bien se percata de que Kaiba planea algo. Y eso es, ni más ni menos, que usar sus tres dragones blancos para crear el Dragón definitivo de Ojos Azules. Desde el castillo, Pegasus por un lado y Keith por otro, asisten al enfrentamiento. Si Yugi las ha pasado canutas cuando Kaiba ha usado Virus Mortal, peor lo tiene cuando el plan de su rival surte efecto y en el campo de batalla aparece el temible dragón. La única esperanza para Yugi es Kuribo, que con la carta de Multiplicación desquicia por completo a Kaiba. El dragón no puede con tantos y, además, una increíble combinación de cartas de Yugi empieza a destruirlo. Kaiba entonces exclama que está dispuesto a morir por la victoria y pone entre la espada y la pared a Yugi, que no cede a su chantaje y ataca. Pero las súplicas de Téa hacen despertar al verdadero Yugi y en ese instante de confusión Kaiba lanza el ataque definitivo para ganar.

**REVANCHA** *Yugi y Seto necesitan la victoria.*

## Pérdida de esperanza

La derrota ante Kaiba deja muy afectado a Yugi. Por un lado, porque ha perdido estrellas y se encuentra casi como al principio. Por otro, porque empieza a darse cuenta de que quizás no pueda salvar a su abuelo. Y aún hay más. Ha confirmado sus sospechas: cuando participa en un duelo, una presencia ancestral se adueña de él y lo domina. Deprimido, decide no volver a combatir nunca más. Joey está dispuesto a darle sus estrellas e incluso Mai, que ha llegado al lugar, trata de animarle. Pero la clave para que Yugi recupere su autoestima y el interés por los duelos es Téa. La chica reta a Mai, pese a ser bastante inexperta y poseer un mazo demasiado débil. La Dama Arpía de Mai acaba sin problemas con sus monstruos uno tras otro, pero aún así ella no abandona. Quiere ganar para animar a Yugi a seguir adelante y no piensa rendirse pase lo que pase. En ese momento, Yugi por fin reacciona. Mai, conmovida por sus palabras y al ver que su Dama Arpía es derrotada, se rinde aduciendo que le quedaban unas cartas muy malas y hubiese perdido igualmente. Pero Yugi se ha dado cuenta de la verdad y le da las gracias. Con las estrellas que ha ganado Téa para él, puede entrar en el castillo. Y Mai también, puesto que pensaba devolverle a Yugi las que le debía de su duelo contra Panic. ¡Todos juntos pasan a la siguiente fase!

**MOKUBA KAIBA**

El hermano pequeño de Seto ha sido secuestrado por Pegasus. Aunque logra escapar de su encierro y encontrarse con Yugi, acaba nuevamente preso. Aguarda pacientemente a que su hermano vaya a rescatarlo. Seto siempre ha estado ahí para protegerle y esta vez no va a ser distinto.

**KEITH**

Este duelista estadounidense fue humillado por Pegasus en un torneo norteamericano. Desde entonces ha mejorado sus habilidades y se ha presentado en el reino de los duelistas para demostrarle de lo que es capaz. Altivo y traicionero, no es alguien de quien Yugi deba fiarse.

## CONCURSO

¡MÁS INFORMACIÓN EN LA PÁGINA 50!

Tenemos 2 cofres con la primera temporada completa de **Yu-Gi-Oh!**, cortesía de Jonu Media, que sortearemos entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

**¿Cuántas estrellas se necesitan para entrar en el castillo de Pegasus?**

**Yu-Gi-Oh! 1ª temporada**

**Episodios 1 al 48**
**20 horas**
**12 DVD9 / Todos los públicos**
**Audios:** español 2.0
**Subtítulos:** no
**Características especiales:** Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha de doblaje, Ficha de personajes, Puzzle y Otros Títulos
**Fecha de lanzamiento:** 23 de abril de 2008
**Distribuidora:** Jonu Media
**Precio:** 39,95 euros

# LOS POKÉMON DE INICIO DE SINNOH

Cada región tiene sus propios Pokémon de inicio. Los tres entre los que Maya puede escoger son el tranquilo Turtwig, el travieso Chimchar y el tozudo Piplup. En estas páginas te los presentamos, así como a sus evoluciones, además de explicarte cómo van las aventuras de Ash, Brock y Maya.

JETIX

| | |
|---|---|
| Nombre español: | Turtwig |
| Nombre original: | Naeteru |
| Tipo: | Planta |
| Altura: | 0,4 m |
| Peso: | 10,2 kg |
| Nº Pokédex: | #387 |

| | |
|---|---|
| Nombre español: | Chimchar |
| Nombre original: | Hikozaru |
| Tipo: | Fuego |
| Altura: | 0,5 m |
| Peso: | 6,2 kg |
| Nº Pokédex: | #390 |

| | |
|---|---|
| Nombre español: | Grotle |
| N. original: | Hayashigame |
| Tipo: | Planta |
| Altura: | 1,1 m |
| Peso: | 97,0 kg |
| Nº Pokédex: | #388 |

| | |
|---|---|
| Nombre español: | Torterra |
| Nombre original: | Dodaitos |
| Tipo: | Planta / Tierra |
| Altura: | 2,2 m |
| Peso: | 310,0 kg |
| Nº Pokédex: | #389 |

| | |
|---|---|
| Nombre español: | Monferno |
| N. original: | Muouzakaru |
| Tipo: | Fuego / Lucha |
| Altura: | 0,9 m |
| Peso: | 22,0 kg |
| Nº Pokédex: | #391 |

| | |
|---|---|
| Nombre español: | Infernape |
| Nombre original: | Goukazaru |
| Tipo: | Fuego / Lucha |
| Altura: | 1,2 m |
| Peso: | 55,0 kg |
| Nº Pokédex: | #392 |

# Pokémon

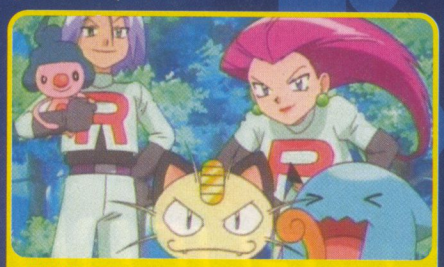
| | |
|---|---|
| **Nombre español:** | Piplup |
| **Nombre original:** | Pocchama |
| **Tipo:** | Agua |
| **Altura:** | 0,4 m |
| **Peso:** | 5,2 kg |
| **Nº Pokédex:** | #393 |

| | |
|---|---|
| **Nombre español:** | Prinplup |
| **Nombre original:** | Pottaishi |
| **Tipo:** | Agua |
| **Altura:** | 0,8 m |
| **Peso:** | 23,0 kg |
| **Nº Pokédex:** | #394 |

| | |
|---|---|
| **Nombre español:** | Empoleon |
| **Nombre original:** | Emperte |
| **Tipo:** | Agua / Acero |
| **Altura:** | 1,7 m |
| **Peso:** | 84,5 kg |
| **Nº Pokédex:** | #395 |

## Viajando por la región de Sinnoh

¿Qué ha ocurrido desde que Maya se unió a Ash y Brock? Las cosas no han sido fáciles por culpa del Team Rocket. ¡La de veces que han intentado llevarse a Pikachu y los demás Pokémon! Menos mal que son unos patosos y no lo han logrado. Pero el viaje también se ha complicado por las discusiones de Ash y Maya. Una vez, suerte que aparece un Budew y usa su habilidad Día Soleado para que se les pasen las ganas de pelear.



*PESADOS* Siguen intentando capturar a Pikachu.

Por ahora, tres Pokémon se han hecho importantes, sin contar al Piplup de Maya y al Chimchar de Polo. Uno es Turtwig, que siempre intenta poner paz en las discusiones entre Pokémon. Además, es duro luchando y ayuda a Ash cuando se meten en el Bosque Perplejo. El chico lo usa en un nuevo combate frente a Polo, pero aun así pierde.
También gana protagonismo Croagunk. Aunque inicialmente se junta con el Team Rocket, acaba haciéndose "amigo" de Brock, que acepta quedarse con él. No sabemos si es una buena decisión, ya que Croagunk deja fuera de combate al chico cada vez que se emociona con una chica guapa.

*AVENTURAS* El grupo viaja hacia Ciudad Jubileo.

Y el tercer Pokémon de Sinnoh que destaca es Buneary. Como se encariña de Pikachu, se acerca al grupo. Entonces Maya y Ash tratan de atraparlo, siendo la chica quien lo captura. ¡Con Buneary y Piplup participará en el Concurso Pokémon de Ciudad Jubileo! Atención, las cosas se ponen serias.

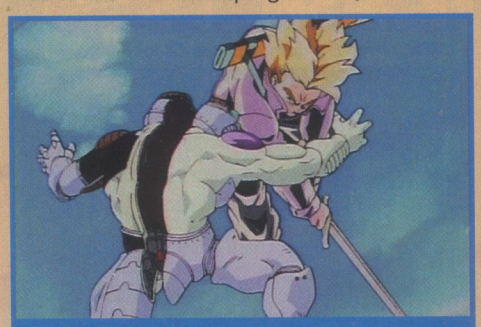
©1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku

# EL GUERRERO DEL FUTURO

**Un año después de la destrucción del planeta Namek, Son Goku por fin regresa a la Tierra. Pero antes que él llegan Freezer y su padre. La amenaza no pasa a mayores gracias a un misterioso chico... ¡que dice venir del futuro!**

## Un chico muy fuerte

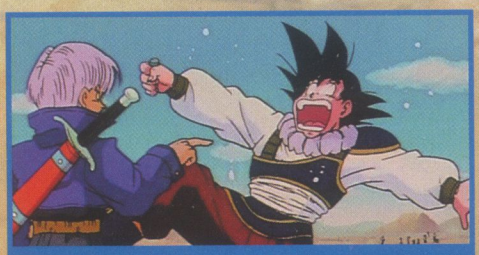
Gohan, Piccolo, Vegeta y los demás sienten dos grandes energías que se acercan a toda velocidad a la Tierra. Una de ellas es la de Freezer y la otra pertenece a alguien aún más fuerte: a su padre, el rey Cold. El grupo se reúne en las cercanías del lugar donde aterriza la nave y se acerca sigilosamente. Freezer pretende matar a los terrícolas mientras aguarda la llegada de Goku, que tardará tres horas en aparecer. Sin embargo, sus planes se van al traste con la aparición de un joven que porta una gran espada. En un periquete se deshace de los hombres de Freezer y el propio Freezer en apenas unos segundos. Tras convertirse en superguerrero, el chico lo descuartiza con la espada y hace desaparecer sus cachitos. Sorprendidos y extrañados, todos vuelan hasta el lugar de la acción. Para cuando llegan, también el rey Cold ha sido derrotado. Vegeta está inquieto. ¿Cómo puede haber otro guerrero del espacio?



**PARTIDO EN DOS** *Freezer ni siquiera reacciona.*

## Reencuentro con Goku

Al ver a los amigos de Goku, el joven les dice que va al sitio donde aterrizará. Intrigados, todos le acompañan y esperan la llegada de Goku, creyendo que él les explicará quién es el misterioso guerrero. Vegeta intimida al chico, ya que no cree que sea un verdadero guerrero del espacio, pero Bulma intercede por él. Lo único que saben del muchacho es que tiene 17 años. Una vez Goku regresa, el reencuentro da paso a más interrogantes, ya que afirma no conocer de nada al chico. A petición suya, Goku y él se alejan de los demás y por fin se presenta, aunque su explicación resulta increíble. Dice haber venido del futuro con una máquina del tiempo, concretamente de 20 años más adelante. Su misión: avisar a Goku y sus amigos del peligro que está en breve se cernirá sobre el planeta. Como Son Goku promete guardar en secreto los detalles sobre su identidad, le cuenta quién es.

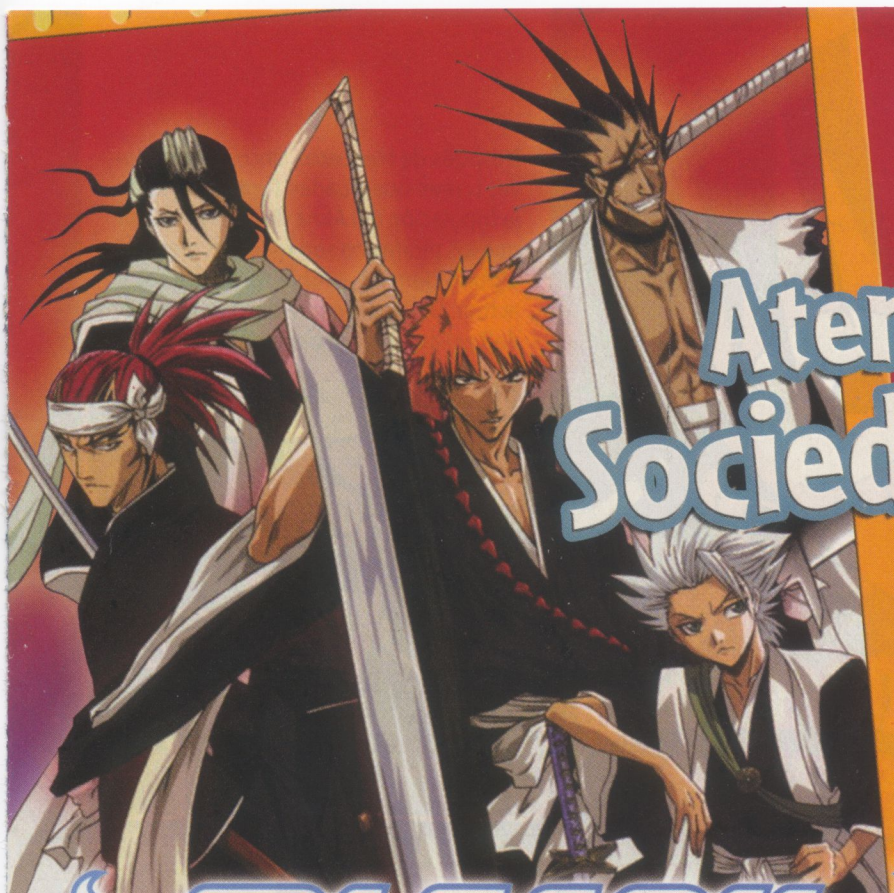


**MISTERIOSO** *Nadie sabe de dónde ha salido.*

## El peligro de los androides

Dice llamarse Trunks y ser el hijo de Vegeta. Seguidamente, le explica que dentro de tres años aparecerán dos poderosísimos androides creados por el doctor Gero, un científico de la desaparecida Red Ribbon, que llevarán el mundo al caos. Aunque él sea un superguerrero, solo no puede hacer nada frente a ellos. Y es que en la primera batalla morirán todos salvo Gohan, que será su maestro, aunque en una lucha años después también caerá. La clave es Goku. Él no llega a conocer a los androides porque pronto sufrirá una enfermedad del corazón y perecerá. Para evitarlo, le trae del futuro una medicina que le salvará la vida. Una vez lo ha contado todo, Trunks regresa a su tiempo con la promesa de volver para ayudarles. Los demás tienen tres años para volverse todavía más fuertes.

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation



# Aterrizaje en la Sociedad de Almas

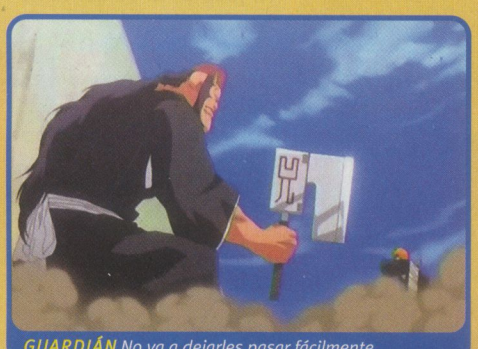
BLEACH ブリーチ

Buzz

**Ichigo, Orihime, Chad e Ishida, guiados por Yoruichi, han cruzado el portal interdimensional hacia la Sociedad de Almas con el firme propósito de rescatar a Rukia. Sin embargo, adentrarse en la sede de los "shinigami" no va a ser tarea fácil. Claro que con la ayuda de algunas personas...**

## Lucha feroz en el Rukongai

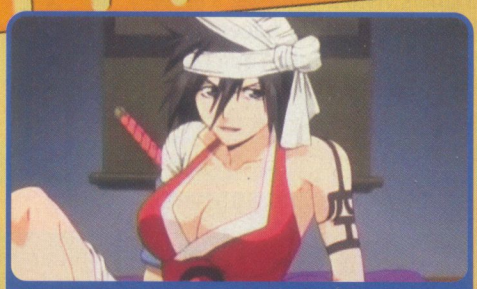
El grupo llega sano y salvo a la Sociedad de Almas. Concretamente a la zona oeste del cinturón externo, el Rukongai, también conocido como la ciudad de las almas en tránsito. Se trata del lugar donde van a parar las almas y que rodea el Seireitei, la fortaleza en que viven los "shinigami". Allí pronto se topan con el primer enemigo poderoso, un gigante llamado Jidanbo que es el guardián de la puerta oeste de acceso al Seireitei. Ichigo pide a sus compañeros que no intervengan en la lucha. Quiere demostrar para qué le ha servido un entrenamiento tan duro con Urahara. Así, ante la primera embestida de Jidanbo, detiene su tremenda hacha con su "zanpakuto". Al ver que no es capaz de golpearle, Jidanbo saca una segunda hacha, pero entonces Ichigo las destroza y tumba a su rival, que acepta la derrota y abre la puerta de acceso al Seireitei.



**GUARDIÁN** *No va a dejarles pasar fácilmente.*

## Una entrada espectacular

La mala suerte quiere que al otro lado les esté aguardando el capitán Gin Ichimaru. Este hombre de sonrisa malévola castiga a Jidanbo cortándole un brazo. Orihime corre a su lado para curarlo con sus poderes. Ichigo entonces se enfrenta a él, a pesar de que Yoruichi le avisa de lo peligroso que es. Ichimaru, sin embargo, al oír el nombre de su rival, se limita a golpearle, al igual que a Jidanbo, para que la puerta se cierre con ellos dos fuera. Con eso, se forma además una barrera aún más poderosa a su alrededor, por lo que los chicos ya no pueden entrar por ahí. ¡Y se tarda diez días en llegar a la puerta más cercana! Yoruichi les anuncia que sólo tienen una opción: el método de Kukaku Shiba, la mejor maestra pirotécnica de todo el Rukongai. Usando un cañón, les hará volar hasta el interior del Seireitei.



**PIROTECNIA** *Kukaku es la baza secreta de Yoruichi.*

## Los «shinigami» en alerta

Mientras los chicos aprenden a controlar su energía "kido" de cara a crear una bola de cañón energética en la que meterse y poder sobrepasar la barrera del Seireitei, algo se mueve en la sede de los "shinigami". Algunos empiezan a cuestionar la decisión de condenar a muerte a Rukia. Además, Ichimaru ha de dar explicaciones por haber dejado escapar a los intrusos. Pero durante su reunión, suenan las alarmas. En ese preciso momento, Kukaku dispara por los aires a Ichigo y los demás, que son acompañados por Ganju, el hermano menor de Kukaku, ya que desea descubrir qué hubo detrás de la muerte de su hermano "shinigami". En cuestión de segundos, en el Seireitei todos observan atónitos cómo los intrusos superan la barrera protectora. ¡Y enseguida corren tras ellos!

© Tite Kubo/Studio Pierrot/TV Tokyo/Dentsu Inc.

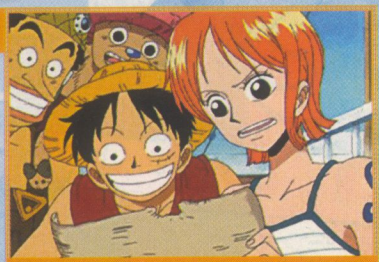
# LAS 5 CUALIDADES QUE DEBE POSEER UN PIRATA

### ¡Piratas con estilos diferentes!

Después de leer estos cinco puntos clave, ¿crees que puedes formar parte de la tripulación del Alma de Merry? Piensa que los piratas no son todos iguales, cada uno tiene su propia forma de ser y actuar. Solamente hay que ver la variedad existente en la banda de Luffy.

### 1. Afán de aventuras

Un pirata debe tener un gran afán de vivir aventuras, un espíritu curioso y sed de heroísmo. ¿Habéis visto alguna vez a un pirata sin ganas de hacer nada? Seguro que no. Quien quiera surcar los mares de todo el mundo, tiene que desear ver y descubrir cosas nuevas.



*MISTERIOS Debéis tener ganas de descubrir lo desconocido.*

### 2. Tenacidad

Cuando uno se dedica al mar, ha de tener algo muy claro: las cosas no siempre marchan bien y son divertidas. Quien sea impaciente tiene un problema como pirata. Imaginad que navegáis por el mar con vuestro barco y el viento deja de soplar. Entonces toca esperar y guardar la calma. Si un miembro de la tripulación pierde la cabeza, es una carga para los demás.

*AGUANTE Sólo con una voluntad de hierro se alcanza la meta.*

### 3. Trabajo en equipo

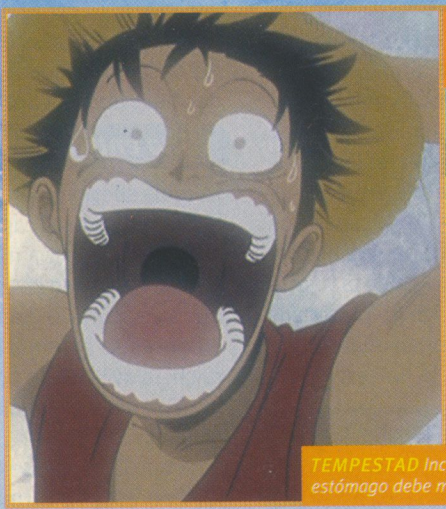
Esto nos lleva al siguiente punto: un pirata debe saber trabajar en equipo. Siempre debe pensar en sus compañeros de tripulación, contar con ellos y confiar en su saber hacer. Un individualista no consigue nada en el mar. Y quien crea que es capaz, no llegará demasiado lejos.

*COMPAÑERISMO Sólo en equipo llegaréis lejos.*

### 4. Coraje

Quien quiera vivir aventuras debe tener mucho coraje. Incluso Usuff, conocido por ser un gallina, mantiene la cabeza fría cuando es necesario. Una tripulación de cobardes lo tiene muy difícil en alta mar.

*PELIGRO Ser valiente no significa ser imprudente*



*TEMPESTAD Incluso con mar gruesa vuestro estómago debe mantener la calma*

### 5. Acostumbrado a navegar

Para acabar, un pirata debe estar acostumbrado a navegar sin marearse. Un pirata que pasa todo el tiempo colgado en la borda no es un verdadero lobo de mar. Puede suceder que un día se vomite la comida, pero bajo ningún concepto ha de ser lo habitual.

### Resultado

Quizás un auténtico pirata no deba cumplir estas cinco cualidades, pero que tenga tres o cuatro es de gran ayuda para realizar una carrera exitosa como pirata. A Luffy y sus compañeros no les está yendo nada mal, ¿verdad que no?

One Piece © 1999 Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Animation

# LOS PROTECTORES DE ODÍN

**Los guerreros legendarios de Asgard son los nuevos rivales para Seiya y sus amigos. Hilda de Polaris, controlada por Poseidón mediante el anillo de los nibelungos, los manda a matar a Atenea. ¡La nueva lucha de los caballeros de bronce comienza!**

## SIEGFRIED

Sin duda, el más poderoso de los guerreros de Asgard. Es prácticamente invulnerable, por lo que se convertirá en un hueso duro de roer para Seiya y sus amigos.

## HÄGEN

El guerrero más fiel a Hilda de Polaris, así como el más enorme de todos. En el combate emplea unas hachas que domina de tal modo que tras lanzarlas vuelven a él.

## THOR

Dado que realizó su entrenamiento en un volcán, es capaz de controlar a voluntad la lava. También posee unas afiladas garras. Tiene una cuenta pendiente con Hyoga.

## ALBERICH

El maestro de la estrategia. Tal vez no sea muy fuerte, ya que es un guerrero culto que prefiere usar la astucia antes que la fuerza bruta, pero no hay que subestimarle.

## FENRIR

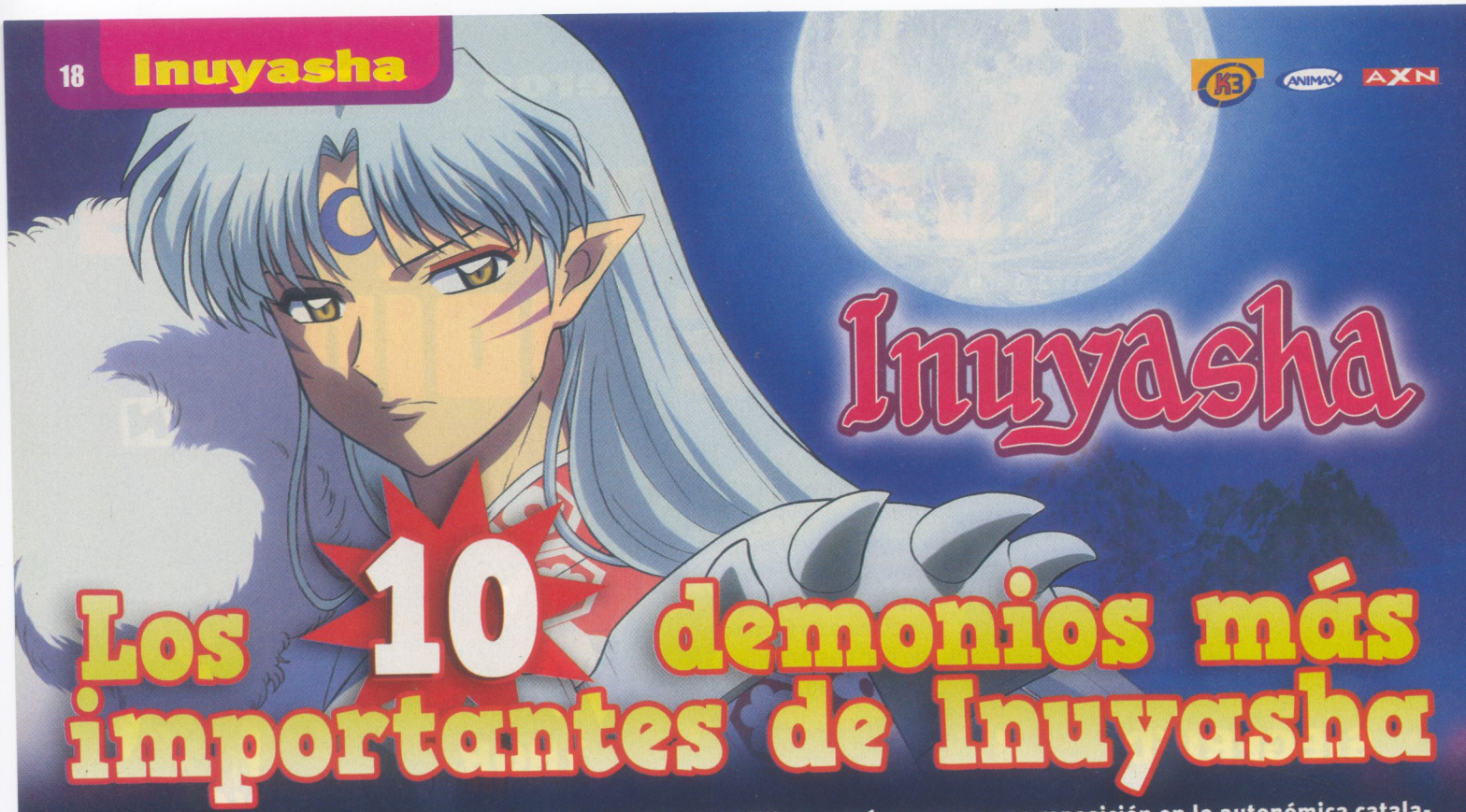
Desde niño ha vivido con una jauría de lobos, de la que ahora es el líder. En el combate resulta una auténtica fiera salvaje, por lo que sus movimientos son impredecibles.

## SYD / BUD

Syd es quien abre el enfrentamiento entre los guerreros de Asgard y la Fundación Kido. Tiene un hermano gemelo, Bud, que le protege sin que él lo sepa.

## MIME

Un trágico hecho del pasado hace que este guerrero se odie profundamente, sacando toda su rabia en el combate. Sólo haciéndole ver la verdad habrá opciones de vencerle.



# Inuyasha

# Los 10 demonios más importantes de Inuyasha

**¡Las emisiones de *Inuyasha* se multiplican! A la emisión en AXN se sumó en marzo una reposición en la autonómica catalana y ahora también su pase en el nuevo canal Animax. En este artículo te hacemos un repaso a los diez demonios que debes conocer.**

## 10. Jaken

No es ni el más brillante ni el más valiente. Tampoco es especialmente fuerte. Sin embargo, es muy importante para comprender la evolución de su amo Sesshomaru.

## 9. Myoga

Myoga es uno de los demonios más simpáticos de la serie. Destaca por su timidez, que siempre despierta las burlas del grupo de Inuyasha. Pero todos le quieren mucho.

## 8. Kanna

Esta chica de aspecto inmaculado y frágil es una descendiente de Naraku que las mata callando. Su poder es tremendo gracias al espejo mágico que siempre lleva consigo.

## 7. Goshinki

Otro descendiente de Naraku. Este demonio de fiero aspecto posee una fuerza bruta tal que hasta es capaz de destrozar la espada de Inuyasha. Sin duda, un enemigo a vigilar.

## 6. Kagura

Esta joven que puede controlar el viento no ha heredado mucho de su malvado amo. Pese a ser descendiente de Naraku, es muy guapa y tiene algunos puntos a su favor.

## 5. Naraku

El maléfico demonio que causa el mal allá por donde pasa. Su trágico pasado no es excusa para que vaya haciendo maldades a diestro y siniestro. Culpa suya fue el encierro de Inuyasha y la muerte de Kikyo.

## 4. Koga

Podría decirse que Koga es el eterno rival de Inuyasha por el amor de Kagome. Claro que el demonio lobo no tiene demasiadas posibilidades. Mejor que se fije en Ayame.

## 3. Shippo

A pesar de ser tan pequeño, el demonio zorro Shippo compensa su tamaño con tenacidad y valentía. Por eso es de gran ayuda para Inuyasha y los demás en la batalla.

## Kirara 2

A primera vista parece una monada, pero en su apariencia demoníaca da auténtico miedo. Kirara es la fiel compañera de Sango, de la que prácticamente nunca se separa.

## 1 Sesshomaru

El hermanastro de Inuyasha mantiene una relación de amor-odio con el semidemonio. Puede parecer frío y malo, pero poco a poco se demuestra que no lo es tanto. Eso sí, lo que es, y mucho, es poderoso. Con su espada, Colmillo Celestial, mantiene tremendas peleas con Inuyasha.

# Los Homúnculos [parte 2]

PANINI VIDEO

**La batalla final entre los Homúnculos y Edward Elric está a punto de comenzar. Las investigaciones del muchacho y de algunos militares han destapado una trama rocambolesca que puede provocar el caos en el mundo. Sólo Ed, ayudado por Roy Mustang y sus subordinados fieles, tienen la oportunidad de vencer a quienes se encuentran detrás de los Homúnculos. ¡Éstos son los cuatro restantes!**

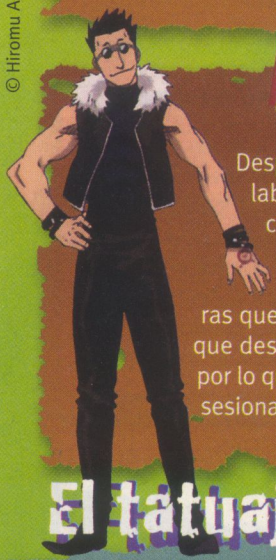
## Pereza

Se nota enseguida, por eso los hermanos Elric se sorprenden tanto al verla. ¡Es clavada a su madre muerta, Trisha! Cuando conocen el secreto del nacimiento de Pereza se llevan un duro golpe. Aunque ella no desea luchar contra los chicos, debe hacerlo, porque así se convertirá en humana. Así pues, usa su poder, que le permite convertirse en agua, para luchar contra Ed.

## Ira

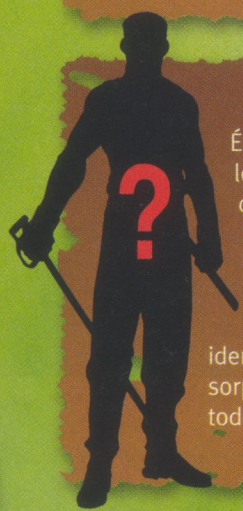
A simple vista, parece un chaval debilucho y asustadizo. Sin embargo, la realidad es muy distinta a lo que su aspecto dejado indica, ya que posee un gran poder y puede usar la alquimia. ¿El motivo? Uno que deja completamente petrificado a Ed, aunque a la vez le devuelve esperanzas de recuperar lo que es suyo. Este Homúnculo, que conoce la verdad sobre su origen, enloquece y acaba obsesionándose con Pereza. La considera su madre. Una madre por la que dar la vida si es necesario.

## Avaricia



Después de mucho tiempo prisionero en el laboratorio número 5, queda liberado gracias a la incursión en el mismo que realizan los hermanos Elric. Con su poder recuperado, huye junto con las quimeras que había encerradas allí. Su avaricia es tal que desea todo aquello que posean los demás, por lo que no tiene mejor cosa que hacer que obsesionarse con Alphonse. Ésa será su perdición.

## Soberbia

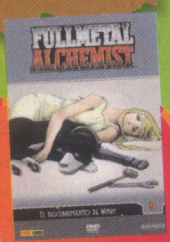


Él es quien manda sobre los demás Homúnculos, siguiendo las directrices del verdadero conspirador. Resulta diferente a sus compañeros en un aspecto fundamental: para él sí pasa el tiempo. Dado que puede envejecer, no le cuesta demasiado hacerse pasar por un humano normal y corriente. Oculto bajo una identidad que a pocos haría sospechar imenuda sorpresa que se lleva Ed!-, observa atentamente todo cuando acontece. Nada escapa a su mirada.

## El tatuaje de Ouroboros

La principal característica común de los Homúnculos es que todos poseen el tatuaje de Ouroboros en alguna parte de su cuerpo. Se trata de un símbolo que les marca como no humanos y les confiere su poder. Asimismo, tiene como significado su naturaleza eterna. El poder de cada uno está relacionado con el lugar donde aparece el tatuaje.

## CONCURSO




Tenemos 5 copias del volumen 9 de **Fullmetal Alchemist**, cortesía de Panini Video, para sortear entre quienes acertéis esta pregunta:

**¿Qué Homúnculo se parece a la madre de Ed y Al?**

© Hiromu Arakawa/Tokyo Broadcast System

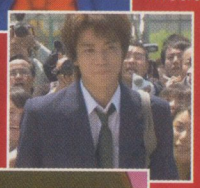
# DETECTIVE CONAN

**Como lo oyes. En Japón el éxito de *Detective Conan* es tal que hasta se han producido dos especiales de imagen real. El primero, del que te hablamos en esta página, se emitió en octubre de 2006 y servía para conmemorar el 10º aniversario de la serie de animación. El segundo es muy reciente, ya que se programó a mediados de diciembre del año pasado. ¿Llegarán algún día a España? ¡Ojalá que sí!**

## ¡EN CARNE Y HUESO!

### Shinichi

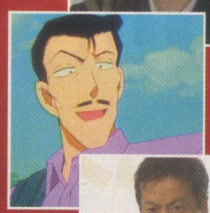
Shun Oguri interpreta a Shinichi. ¡Viéndole con el uniforme del instituto, creemos que es una elección muy acertada!



### Ran

La actriz que encarna a Ran se llama Tomoka Kurokawa y es tan mona como su personaje.

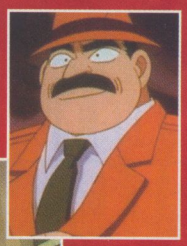
### Kogoro



¡No hubieran podido encontrar a un actor más adecuado que Takanori Jinnai! ¡Es el perfecto Kogoro!

### Megure

Caracterizado con la gabardina y el sombrero, Masahiko Nishimura interpreta al inspector Megure. Le faltan algunos kilos, ¿no os parece?



### Sonoko

Para la mejor amiga de Ran también han encontrado un retrato muy fiel: Mayuko Iwasa.

### Las películas de anime

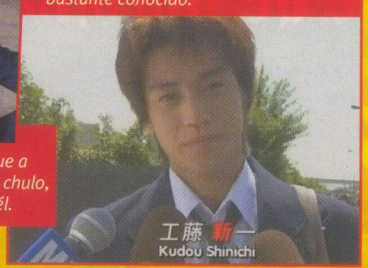
Al margen de estos dos especiales, cabe recordar que se han realizado numerosas películas de animación sobre los casos de Conan y compañía. De hecho, el pasado 19 de abril se estrenó en Japón el decimosegundo filme, titulado *La partitura del miedo*.

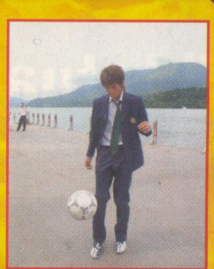
### Un reto por escrito para Shinichi Kudo

La historia que narra el primer especial transcurre antes de que los Hombres de Negro rejuvenecieran a Shinichi. La trama transcurre durante una excursión en barco del instituto. Un anónimo avisa a Shinichi de que van a secuestrar a un compañero. Aunque vigila constantemente lo que sucede a bordo, finalmente se produce el rapto. La víctima es Sonoko, que desaparece de su camarote. Su diadema aparece flotando en el río. Shinichi no puede tolerar que se hayan burlado de él en sus propias narices y que, para colmo, se hayan llevado a su amiga. Por eso le promete a Ran que traerá de vuelta a Sonoko cueste lo que cueste. ¿Lo conseguirá?

***ENAMORADA*** *Aunque a veces sea demasiado chulo, Ran está loquita por él.*

***FAMOSO*** *El detective estudiante es bastante conocido.*



***FÚTBOL*** *Al igual que en el anime, el balompié es la pasión de Shinichi.*

# KERORO

## FICHA

| | |
|---|---|
| Nombre: | Keroro |
| Color de pelo: | ¡no tiene! |
| Color de ojos: | negro |
| Raza: | keronense |
| Pasatiempo favorito: | montar maquetas |
| Archienemigos: | la familia Viper |

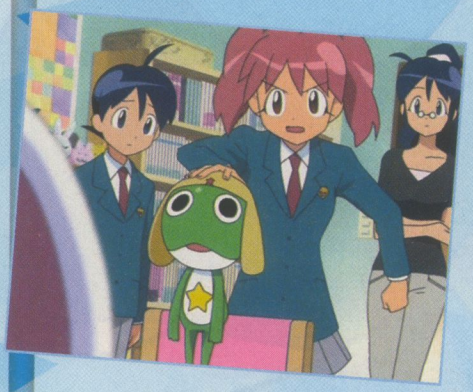
## HISTORIA

Keroro es el líder de una avanzadilla de Kerón infiltrada entre los pokopenses, es decir, los terrícolas, para comprobar el poderío militar del planeta que pretendían conquistar. Sin embargo, resulta capturado por los terrícolas y las naves patrias regresan a Kerón abandonando a su suerte a los cinco militares. Keroro es un sargento keronense, una raza extraterrestre que recuerda a las ranas de la Tierra. Al ser descubierto por Fuyuki y Natsumi, dos adolescentes, cree que ha llegado su hora. Pero para su sorpresa, Fuyuki y Aki, su madre, le acogen de maravilla. Natsumi es la única que no se fía. Como no tiene adonde ir, se queda a vivir con ellos. Como agradecimiento, realiza las tareas del hogar, lo que ve recompensado con una paga semanal que le permite comprar cómics y maquetas, dos de sus nuevas aficiones.

Poco a poco, Keroro se reencuentra con sus subordinados. El recluta Tamama resulta estar viviendo con Momoka, una compañera de clase de Fuyuki. Y el alférez Kururu, con Saburo, el chico que le gusta a Natsumi. El cabo Dororo vive con Koyuki, la mejor amiga de Natsumi. Sólo el caporal Giroro se niega a convivir con pokopenses, aunque sea acampando en el jardín de los Hinata. Reunidos los cinco nuevamente, se suceden los planes de conquista, a cada cual más alocado e imposible.

## LA TROPA DE KERORO

La avanzadilla de Kerón está comandada por Keroro, que tiene a sus órdenes a cuatro militares totalmente diferentes entre ellos. Son el violento caporal Giroro, el alocado alférez Kururu, el reflexivo cabo Dororo y el pasota recluta Tamama.



## LA FAMILIA HINATA

Tras ser descubierto, Keroro comienza una nueva vida en la Tierra en casa de los Hinata. Con Fuyuki es con quien mejor se lleva, aunque Aki también adora a su huésped extraterrestre. En cambio, las cosas no van tan rodadas con Natsumi, que no para de llamarle "ranucha".

## LA VIDA EN LA TIERRA

Keroro se acostumbra al día a día rápidamente. Suele encargarse de las tareas domésticas con más gusto del que intenta aparentar. Luego, en su tiempo libre, se dedica a leer cómics, ver la tele, navegar por internet y, sobre todo, a su gran pasión: montar maquetas.

## PLANES DE CONQUISTA

La aparición del caporal Giroro le recuerda a Keroro el motivo por el que están en tan lejano planeta. ¡Para conquistarlo! Así que la tropa se pone manos a la obra. Sin embargo, dominar a los terrícolas ellos solos requiere de una gran estrategia... y las que ellos idean siempre acaban siendo un desastre.

Yu-Gi-Oh! © 1996 Kazuki Takahashi.

© 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku.

MEGA HIRO

# Yu-Gi-Oh!

## 1ª TEMPORADA, PARTE 2: EPISODIOS 14-25

### 14. Luz al final del túnel

Tras oír los gritos de Mai, los chicos acuden a su encuentro. La joven acaba de perder todas sus estrellas frente a Panic, un eliminador de Pegasus. Yugi le reta para vengar a Mai. Aunque no se deja intimidar por sus tácticas tramposas, el Castillo de las Ilusiones Oscuras cubre con un manto de sombras el campo de batalla y le impide ver qué monstruos le atacan. Hasta que encuentra la manera de darle la vuelta al duelo: las Espadas de Luz Reveladora. Yugi afirma que en cinco turnos vencerá. Panic se pone nervioso.

### 15. Ganar por intimidación

Los intentos de Panic por acabar con los planes de Yugi resultan infructuosos, pese a poner en juego a poderosos monstruos. Pasan los turnos y al fin se activa la carta de las Espadas de Luz Reveladora. Yugi ahora puede ver los monstruos de su rival y además tiene tres turnos de ventaja. Panic trata de reponerse, pero sólo consigue desquiciarse. Aunque su estrategia se basa en una defensa férrea,

Yugi logra derribar el Castillo de las Ilusiones Oscuras, que cae sobre los monstruos. Así pues, Mai recupera sus estrellas y le debe una a Yugi.

### 16. Las cicatrices de la derrota

Pegasus tiene en el punto de mira a Seto Kaiba, que acaba de llegar al reino de los duelos para rescatar a su hermano Mokuba. Mientras, Yugi se pregunta sobre los objetos milenarios y la fuerza que hay en su interior cuando mantiene un duelo. Entonces Seto aparece ante él y sus amigos. Quiere dirigirse inmediatamente hacia el castillo, pero Joey le hace enfadar hasta que acepta su reto. El duelo tendrá un sistema holográfico ultrarrealista recién creado por la Kaiba Corp. Joey pierde clamorosamente.

### 17. El campo de las almas perdidas (parte 1)

Keith quiere vengarse de Pegasus por haberlo humillado en la final del campeonato estadounidense. Para conseguir las estrellas necesarias, él y su grupo toman como objetivo a Joey. Le secuestran y lo llevan al campo de las almas perdidas. Allí Joey se enfrenta a un tipo que usa un mazo repleto de zombis. Sin embargo, siguiendo las órdenes de Keith, no usa sus mejores cartas. Joey obtiene ventaja, hasta que el chico usa la Llamada de los Embrujados, ¡que devuelve al campo a los monstruos convertidos en zombis!

### 18. El campo de las almas perdidas (parte 2)

Joey lo está pasando mal en el duelo y recurre al Mago del Tiempo. La jugada le sale fatal: pierde puntos y al Guerrero de la Llama. Su rival entonces contraataca con el Rey de los Fantasmas. Cuando Yugi, Tristán, Téa y Bakura al fin encuentran a su amigo, ven el penoso panorama. Los monstruos del enemigo son demasiado poderosos. Hasta el Dragón Negro de Ojos Rojos fracasa. Pero una carta mágica, Escudo y Espada, le permite dar un vuelco a la situación y ganar. A Joey ya unicamente le quedan dos estrellas para las diez necesarias.

### 19. El duelo doble (parte 1)

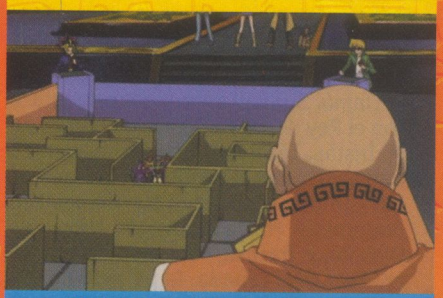
Keith ha encerrado a los chicos en la cueva, tras lo que ha arrebatado las estrellas a sus propios compañeros. El anillo milenario de Bakura lleva al grupo hasta una sala de duelos donde les aguardan los hermanos Paradox, unos eliminadores. Yugi y Joey deben luchar en equipo si quieren salir de allí. Para ello deben cruzar el laberinto del campo de batalla y escoger la puerta correcta. La batalla va a ser más dura de lo que parece.

Recortar por la línea de puntos

© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

## 20 . El duelo doble (parte 2)

Encerrado en una celda, Mokuba espera que su hermano lo rescate. ¡Y Seto acaba de entrar en el castillo de Pegasus! Mientras, Yugi y Joey siguen avanzando por el laberinto con sus guerreros, aunque las cartas de los hermanos Paradox les ponen las cosas difíciles.Por suerte, el Mago Oscuro resulta de mucha ayuda. Los hermanos Paradox sacan a relucir unas cajas misteriosas, de las que acaba saliendo el Guardián de las Puertas, un monstruo que conjuga el poder del trueno, el agua y el viento. ¡Son tres monstruos en uno!



## 21. El duelo doble (parte 3)

Los tres poderes del Guardián de las Puertas ponen contra las cuerdas a Yugi y Joey, hasta que las trampas de Yugi empiezan a surtir efecto. El plan de los chicos pasa por desmantelar al monstruo. Primero cae el Dios del Agua, luego el del Viento y finalmente el del Trueno. La clave es que Joey copia la carta Ryoku de los hermanos. Entonces Yugi usa el Gran Dragón de la Calavera Negra. La victoria es suya y por fin tienen diez estrellas. A continuación, descifra el acertijo de los hermanos Paradox y el grupo puede salir de la cueva. Por su parte, Pegasus ha atrapado el alma de Mokuba en una carta. Para liberarle, Seto deberá vencer primero a Yugi y luego a él.

## 22. El enfrentamiento (parte 1)

Téa comienza a darse cuenta de que hay dos Yugi y él mismo dice tener la misma sensación. El grupo se dirige al castillo y en la puerta encuentra a Seto. Pegasus le ha advertido que, si quiere liberar a su hermano, ha de derrotar a Yugi. Así que comienza un duelo con sabor a revancha. Esta vez, Seto sí va a poner su corazón en las cartas. Tiene un motivo para hacerlo. Eso hace que sus jugadas sean más potentes. Parece muy seguro de sí mismo, a pesar de que es Yugi quien toma una notable ventaja mediante el Mago Oscuro. La razón es que planea crear un monstruo de tremendo poder.

## 23. El enfrentamiento (parte 2)

Bajo la atenta mirada de Keith, Seto remonta poco a poco mientras trata de reunir sus tres Dragones Blancos de Ojos Azules. Al usar la carta Virus Mortal, infecta el mazo de Yugi. El chico saca los monstruos que no se ven afectados, pero no tienen suficiente poder. Finalmente, Seto tiene en su mano los tres dragones. Con la Polimerización, llama al Dragón Definitivo de Ojos Azules.

## 24. El enfrentamiento (parte 3)

La situación es muy complicada. Yugi pone el corazón en su mazo para sacar una carta que le sea de ayuda. Su fe funciona, ya que obtiene a Kuribo. Aunque es una criatura débil, Yugi hace aparecer decenas de Kuribo. Por mucho que el dragón los ataque, siguen multiplicándose. Una espectacular combinación de cartas puede acabar con el dragón. Seto empieza a desquiciarse pensando en Mokuba. Yugi se dispone a rematarlo, pero las súplicas de Téa despiertan al verdadero Yugi y eso da la victoria de Seto.

## 25. Una amistad resplandeciente

Tras el duelo con Seto, Yugi comprende que una presencia ancestral se encuentra en su interior por efecto del puzzle milenario. El chico está hundido y no quiere volver a jugar. Para animarle, Téa reta a Mai a un duelo. Aunque su mazo no es gran cosa y los duelos no se le dan muy bien, asegura que se esforzará al máximo y se rendirá. Esas palabras hacen reaccionar a Yugi. Mai se deja ganar y así, Téa consigue las estrellas que Yugi necesita.

# DATOS

### El doblaje español

Uno de los estudios más veteranos en el doblaje de series de animación se encargó de poner las voces de *Yu-Gi-Oh!* Nos referimos al madrileño estudio Abaira, que dobló los primeros episodios el año 1999. Parte del equipo, por cierto, repitió en la secuela *Yu-Gi-Oh! GX* en 2005.

Yugi Muto = Alex Saudinós
Joey Wheeler = Pablo Tribaldos
Tristán Taylor = Miguel Ángel Garzón
Téa Gardner = Beatriz Berciano
Ryo Bakura = Javier Balas
Mai Valentine = Yolanda Mateos
Seto Kaiba = Roberto Cuenca
Maximillion Pegasus = Cholo Moratalla
Solomon Muto = Julio Núñez
Mokuba Kaiba = Chelo Molina

Este estupendo elenco de actores y actrices no os sonará por sus nombres, pero seguro que los habréis oído en multitud de series de televisión, animadas o no. Por ejemplo, Alex Saudinós es la voz de Bruce Harper (*Super Campeones*) o Bob Esponja en la serie homónima. Miguel Ángel Garzón, el recordado Quique de *Farmacia de guardia*, ha trabajado en animes como *Zatch Bell!* o *La ley de Ueki*. A su vez, Javier Balas pone voz a dos grandísimos héroes como son Naruto Uzumaki y Ash Ketchum. En cuanto a las voces femeninas, Beatriz Berciano es habitual de las series de televisión norteamericanas, como *Lost* o *Numbers*. Yolanda Mateos sí que ha participado en más anime, como Azumi (*Mirmo*) o Cream (*Sonic X*), aunque se la recuerda sobre todo por doblar a Hillary Banks en *El príncipe de Bel-Air*.

KONAMI

# ¡SE ACABARON LOS JUEGOS!

# ¡ES LA HORA DE ENFRENTARSE EN YU-GI-OH!

www.yugioh-card.com

SHONEN JUMP'S
Yu-Gi-Oh!
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

Manufactured by Konami Digital Entertainment, Inc. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. Distributed by The Upper Deck Company and Upper Deck Europe B.V. Upper Deck Entertainment and its logo design are registered trademarks of The Upper Deck Company. The Upper Deck Company, 985 Trade Drive, North Las Vegas, Nevada 89030. Upper Deck Europe B.V., Flevolaan 15 1382 JX Weesp, The Netherlands. Printed in USA U.S. Pat. RE37,957. For questions please e-mail us at: questions@upperdeck.com

UPPER D·E·C·K

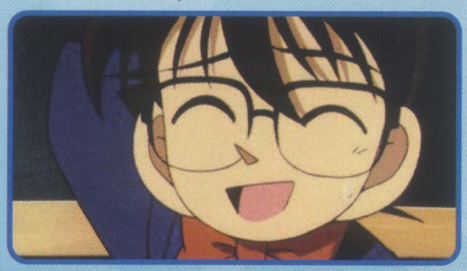
©1996 KAZUKI TAKAHASHI
©2004 NAS • TV TOKYO

# EL MEJOR ANIME EN ANIMAX

**El canal de Sony ha comenzado sus emisiones hace apenas unas semanas, el 12 de abril, y ya se ha convertido en el referente de la animación japonesa para todos los aficionados españoles. Los otakus disfrutamos a diario de las mejores series a través de Imagenio (dial 26) y Digital Plus (dial 29). Para que te hagas una idea de lo que puedes encontrar en su parrilla, te presentamos los títulos más cañeros de su programación.**

## Detective Conan

"El Mesías de la policía japonesa", así es conocido Shinichi Kudo. Pese a su juventud, tiene unas dotes de deducción que le permiten desentrañar los enigmas más complejos. Sin embargo, su curiosidad acaba siendo su perdición. Al seguir a unos misteriosos hombres, es atacado por la espalda y envenenado. Pero no muere, sino que rejuvenece. ¡Shinichi vuelve a ser un niño! Bajo la identidad de Conan Edogawa, comienza a vivir junto con Ran, la chica que le gusta, y su padre, el patoso detective Mouri. A su lado, soluciona numerosos misterios, mientras trata de encontrar pistas sobre los Hombres de Negro.



**Nº de episodios:** más de 500

## Devil May Cry

Dante es un cazador de demonios con una particularidad: es medio demonio. Su padre, el legendario demonio Sparda, participó en la gran guerra entre humanos y seres diabólicos de hace dos mil años. Unido al bando de los humanos, logró sellar al rey de los demonios en una cripta. Ahora, dos milenios después, existe la amenaza de una nueva guerra. Dante, que sigue las arriesgadas misiones que le ofrece Lady, tiene la ayuda de la cazadora Trish, de una niña llamada Patty y de su "mánager" Morrison. La animación más moderna para la acción más espectacular.

**Nº de episodios:** 12

## Zona Animax sigue en AXN

Desde octubre del año pasado, en el canal AXN se ha venido emitiendo el contenedor Zona Animax. Una vez ha acabado su misión, comprobar si un canal 24 horas dedicado íntegramente a la animación japonesa podría funcionar, nos encontramos con que seguirá en la parrilla del canal. Es más, el 19 de abril estrenaba nuevas series, que forman parte de la programación de Animax. Se trata de *Corrector Yui*, *La ley de Ueki*, *Detective Conan*, *Lupin III* y *Kochikame*, que se unen a *Inuyasha*.

## La ley de Ueki

El trono del mundo celestial está en juego. Cien aspirantes se han desperdigado por el mundo para escoger a sus respectivos guerreros. Cada uno elige a un humano y lo dota de un poder determinado. Tras enseñarle a dominarlo, comenzará a batallar contra los demás. El profesor Kobayashi es uno de los aspirantes y su alumno Kosuke Ueki, su guerrero. El poder del chico le permite convertir la basura en árboles. Ueki se enfrenta a otros muchos guerreros, como Robert y sus esbirros, porque en el caso de alzarse con la victoria, Kobayashi será rey y le concederá el poder que él le pida.

**Nº de episodios:** 51

## Love Hina

Después de suspender los exámenes de acceso a la universidad de Tokio, Keitaro se va a pasar una temporada al pueblo. Sin embargo, el hostal que él recordaba se ha convertido en un albergue femenino para estudiantes. Muy a su pesar, Keitaro se convierte en el nuevo encargado del albergue por petición de su abuela. Lidiar con Kitsune, Naru, Motoko, Kaolla y Shinobu va a ser complicado. Además, Keitaro debe cumplir una promesa de la infancia: entrar en la universidad de Tokio para reencontrarse con su primer amor. ¿Podría ser una de esas chicas?

**Nº de episodios:** 25

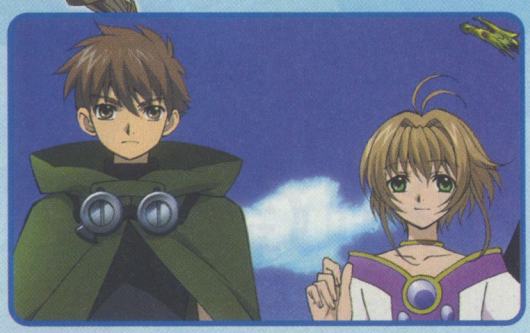
### Un canal juvenil

En la presentación del canal, que tuvo lugar el pasado jueves 3 de abril en Madrid, quedó muy claro qué es Animax: un canal juvenil para un público otaku de entre 15 y 35 años. Si bien eso no quita que haya series que pueda ver cualquiera, desde luego Animax no es un canal para todos los públicos en líneas generales. Sólo hace falta ver que la mayoría de sus series están recomendadas para mayores de trece años. Videojuegos, cultura japonesa y música nipona compartirán programación con el anime. Así pues, Animax va a hacer las delicias de todos los adolescentes absorbidos por esta cultura pop y vanguardista. Sin duda, se trata de un paso adelante para normalizar una afición que cada año gana adeptos.

## Lupin III

El ladrón de guante blanco más buscado del mundo es Lupin III. La banda de este mujeriego y divertido ladrón está formada por el pistolero Jigen, el mejor tirador existente, y Goemon, el decimotercer heredero de una ancestral familia de maestros samurai. Y no muy lejos anda la voluptuosa Fujiko, una mujer que aprovecha su belleza y su cuerpo para embaucar a millonarios y, por supuesto, a Lupin, que está locamente enamorado de ella. Por los cinco continentes les persigue el patoso pero tozudo inspector Zenigata de la Interpol. Sus entretenidas aventuras aúnan misterio, acción y diversión.

**Nº de episodios:** 228



## Tsubasa Reservoir Chronicle

En las ruinas donde trabaja el arqueólogo Shaoran, la princesa Sakura encuentra el símbolo que había visto en una visión. De repente, le surgen unas alas en la espalda y éstas vuelan hasta desaparecer. Esas alas eran su alma y su memoria, por lo que es imprescindible recuperar todas y cada una de las plumas. Los dos jóvenes visitan inmediatamente a la bruja Yuko. Ella les presta a Mokona, una mona criatura capaz de localizar las plumas y de llevarles a otras dimensiones. El ninja Kurogane y el mago Fye les acompañarán en un viaje apasionante lleno de aventuras y peligros.

**Nº de episodios:** 52

### Y muchas, muchas más series...

Además de las series de las que te estamos hablando, serán muchas más las que se puedan ver en Animax. *Inuyasha*, *Kochikame*, *Black Lagoon*, *Evangelion*, *El caballero de Eon*, *Corrector Yui*, *Nana*, *Peach Girl*, *Saiyuki*.. Como ves, hay anime para todos los gustos y para todo tipo de públicos. Además, la parrilla del canal ha adecuado sus títulos al público que sigue el canal en función de la hora del día.

# APRENDE A JUGAR A...

El mes pasado os explicábamos los primeros pasos del turno de un jugador en el JCC de Pokémon. En esta segunda parte os hablamos de la parte más interesante del juego... ¡el combate entre Pokémon!

# Parte 2: Combates y victoria

Una vez los jugadores han terminado de anunciar sus acciones, se pasa al combate, en el que el jugador cuyo turno se desarrolla puede atacar con su Pokémon (recuerda, sólo puedes atacar con tu Pokémon activo, y no con los de banca, salvo excepciones indicadas por las propias cartas).

## Ataques y energía

Cada carta de Pokémon tiene uno o más ataques listados en su texto. Al lado de cada ataque se indican, con los respectivos iconos de cada tipo (un icono blanco con una estrella negra significa que vale cualquier tipo de energía), la cantidad de energía que se necesita para realizar ese ataque. Por ejemplo, Goldeen, un Pokémon básico, tiene dos ataques: Cornada, que cuesta una energía de cualquier tipo, y Derribo, que cuesta una energía de cualquier tipo y otra de tipo agua. Un ataque sólo se puede usar si el Pokémon tiene jugadas encima las cartas de energía necesarias para hacerlo. Un Pokémon sólo puede utilizar uno de sus ataques por turno.

## Debilidades y resistencias

Una vez comprobado eso, se resuelve el combate. El Pokémon activo inflige el daño indicado a la derecha en su carta, más cualquier efecto especial indicado en el ataque. Sin embargo, hay que tener en cuenta que hay Pokémon más susceptibles a ciertos tipos de energía que a otros. Si un Pokémon es susceptible a un tipo de energía, se indicará en la parte inferior izquierda de la carta, con el icono de la energía y el daño adicional que ésta le causa. Igualmente, hay Pokémon más resistentes a ciertos tipos de energía, y así se indica en la misma parte de la carta.

Tras hacer estos cálculos, incluyendo los efectos de cualquier carta de Entrenador jugada sobre los Pokémon que participen en el combate, hay que colocar tantos contadores de daño en el Pokémon activo del rival como hayamos causado. Si el daño sufrido por un Pokémon supera sus Puntos de Vida (en la parte superior derecha de la carta), el Pokémon ha quedado fuera de combate y su propietario debe sustituirlo inmediatamente por otro que tenga en la banca o perderá la partida automáticamente. Aun en el caso de que el oponente pueda sustituir su Pokémon por otro, dejar un Pokémon fuera de combate permite al jugador que lo ha conseguido coger uno de los 6 premios elegidos al principio de la partida.

### TIPOS DE ENERGÍA

En total existen ocho tipos diferentes de energía:

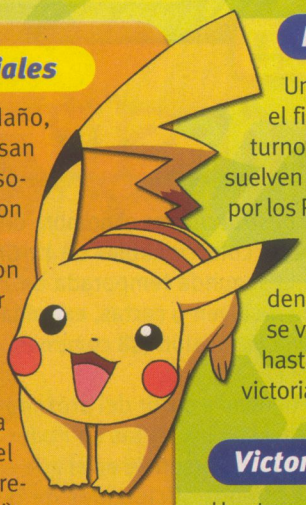
- Energía Planta
- Energía Fuego
- Energía Agua
- Energía Relámpago
- Energía Lucha
- Energía Psíquica
- Energía Oscuridad
- Energía Metal

### ANATOMÍA DE UNA CARTA

## EJEMPLO DE COMBATE

En este ejemplo, Heracross ataca a Hippopotas. Utiliza su ataque Tajo cuerno, que requiere dos Energías de Hoja. Como tiene dos cartas de Hoja sobre él, puede usar el ataque. Según el texto, el ataque causa 30 puntos de daño y además hay que tirar una moneda. Sale cara, con lo cual el ataque hace 30 puntos de daño adicional. Por lo tanto, hay que poner seis contadores de daño sobre Hippopotas. Como Hippopotas sólo tiene 60 Puntos de Vida, queda fuera de combate y su jugador deberá sustituirlo por otro Pokémon en su banca. Si no tiene ninguno, habrá perdido la partida.
Si hubiera salido cruz, Hippopotas sólo habría sufrido 30 puntos de daño y seguiría siendo el Pokémon activo del rival.

## Condiciones Especiales



Además de puntos de daño, hay Pokémon que causan Condiciones Especiales sobre sus enemigos. Éstas son las más habituales:

- **Dormido:** Un Pokémon Dormido no puede atacar ni retirarse, y hay que colocar su carta de lado para indicarlo. Al final de cada turno, se lanza una moneda y si sale cara, el Pokémon se despierta (y recupera su posición normal).
- **Paralizado:** Un Pokémon Paralizado se coloca de lado para indicar su estado y no puede atacar ni tampoco ser retirado a tu banca. Después de cada turno se tira una moneda, y si sale cara, se despierta (y recupera su posición original). Si sale cruz, sigue dormido.
- **Envenenado:** Si un Pokémon es envenenado hay que poner sobre el un marcador de veneno y recibe un contador de daño por cada turno que pasa envenenado.
- **Quemado:** Si un Pokémon resulta Quemado, hay que poner el marcador correspondiente sobre su carta. Después de cada turno, hay que tirar la moneda: si sale cruz, hay que poner dos contadores de daño sobre él.
- **Confundido:** Cada vez que quieres atacar con un Pokémon confundido tienes que lanzar una moneda. Si sale cara puedes atacar de forma normal, pero si sale cruz, el Pokémon recibe tres contadores de daño y no puede atacar. Un Pokémon confundido se coloca al revés (con su parte superior mirando hacia su jugador).

## Final del turno

Una vez se ha resuelto el ataque, llega el final del turno. En la fase de final de turno no puedes hacer nada, pero se resuelven algunas cosas como el daño sufrido por los Pokémon Envenenados, etc. Acto seguido, es el otro jugador el que debe jugar su turno, siguiendo el orden descrito anteriormente. Los turnos se van sucediendo de un jugador al otro hasta que se cumplen las condiciones de victoria.

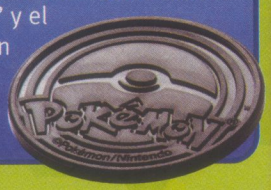
## Victoria final

Hay tres circunstancias que te dan la victoria en una partida de Pokémon:

- Conseguir los 6 premios (cartas) elegidos al principio de la partida. Para ello, naturalmente, deberás dejar fuera de combate como mínimo a 6 Pokémon.
- Dejar al otro rival sin cartas que robar.
- Dejar fuera de combate al Pokémon activo del rival cuando éste no tiene ningún Pokémon en la banca con el cual sustituirlo.

## EL USO DE LA MONEDA

Durante los combates, es habitual que se pida que tiréis una moneda para determinar los resultados. Los mazos de inicio ya incluyen una moneda personalizada de Pokémon, con un relieve en color de algunos Pokémon por la "cara" y el logo de Pokémon en negro por la "cruz".



## CALENDARIO DE TORNEOS Y CAMPEONATOS

***15 DE FEBRERO-18 DE MAYO:***
Campeonatos regionales JCC Yu-Gi-Oh.

***6-8 DE JUNIO:***
Campeonato nacional JCC de Yu-Gi-Oh.

## CALENDARIO DE LANZAMIENTOS

***MARZO:***
Latas de coleccionables de Duelista (Yu-Gi-Oh)

***8 DE MARZO:***
Expansión "Serie 7" (Dragon Ball)

***8 DE MARZO:***
Expansión "Serie 5" (Naruto)

***13 DE MAYO:***
Expansión "Luz de la destrucción" (Yu-Gi-Oh)

## ¡AYÚDANOS Y LLÉVATE UN MAZO!

Si te gustan los juegos de cartas coleccionables y el anime y tienes un mazo o una combinación de cartas que te parece invencible, interesante o divertida, ¡envíanosla! Las mejores contribuciones irán apareciendo cada mes en esta sección.

Por supuesto, también nos puedes escribir si tienes cualquier duda sobre cualquier JCC. ¡Entre todos los que escribáis sortearemos **3 mazos de Diamante y Perla**, la última expansión del juego de cartas de Pokémon!

## La joya oculta: Excluyecarta

No pierdas de vista esta carta incluida en la nueva expansión. Se trata de un lanzador de conjuros de nivel 3 con 400 de ataque y de defensa con el efecto de poder descartar una vez por turno una carta del Cementerio de tu adversario... ¡Una carta que puede resultar muy útil para ciertos tipos de mazo, sin duda!

## Expansión YGO
# Luz de la destrucción

*Luz de la destrucción* es el nombre de la nueva expansión del juego de cartas coleccionables de *Yu-Gi-Oh!*, que contiene cartas extraídas de la segunda temporada de *Yu-Gi-Oh GX*. Los sobres de la nueva expasión incluyen 9 cartas, extraídas del total de 90 cartas diferentes que contiene la expansión (48 comunes, 20 raras, 12 súper raras y 10 ultra raras).

La expansión estará en las tiendas a partir del próximo día 13 de mayo, y parece ser que sus puntos fuertes son las cartas de Poder Arcano que se incluyen en su interior y, naturalmente, el personaje en el que está centrado: Sartorius, un viejo conocido de los buenos aficionados de la serie. ¡Prepárate para echarle un vistazo a estas nuevas cartas para optimizar tu mazo!

ATLANTICA 3.0

*Tu tienda de manga - www.atlantica30.com*

¡Visita el stand de Atlántica 3.0 en el Expomanga que se celebrará en Madrid los días 9, 10 y 11 de Mayo y llévate un sobre de regalo* del juego de cartas coleccionables de Yu-Gi-oh!

... y si no puedes venir, ven a recogerlo al Campeonato de España que se celebrará en Barcelona los día 6, 7 y 8 de Junio en el Centre Cívic Ribera Baixa, en el Prat de Llobregat.

Para más información sobre Expomanga y el Campeonato de España llama al 91 6309497 en horario de oficina.

Vale por 1 sobre de regalo* del juego de cartas coleccionable de Yu-Gi-Oh!

*ATLANTICA 3.0 se reserva el derecho de elegir el sobre destinado a regalo

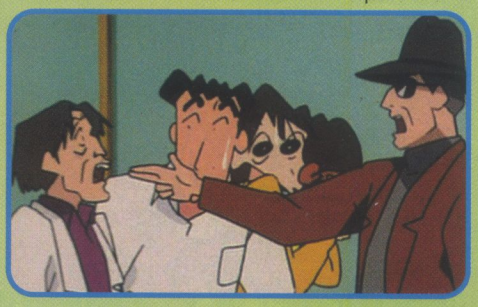
**La nueva aventura de Shin chan ya está disponible en DVD. En esta ocasión, la familia Nohara al completo se enfrenta a una extraña organización llamada La Voz de Oro que ha hecho correr una falsa información según la cual son unos peligrosos criminales perseguidos por la justicia. ¿Cómo puede desmentirlo Shin Chan?**

© 1992-2006 USUI YOSHITO/SHIN-EI & TV Asahi

# SHIN CHAN Y EL CHULETÓN IMPOSIBLE

## Un buen chuletón para cenar

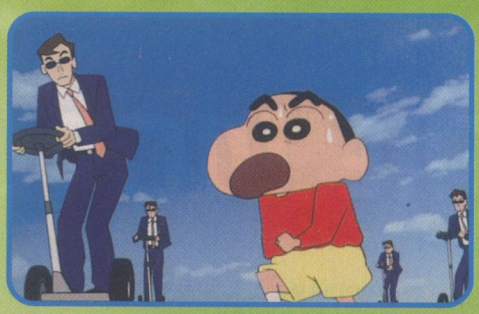
De buena mañana, la familia Nohara tiene una discusión. El desayuno que ha preparado Misae es ridículo y, claro, Hiroshi, Shin chan, Himawari e incluso Nevado protestan. Pero el ama de casa tiene una razón de peso: se ha gastado un dineral en comprar carne de primerísima calidad. Esa noche, la cena va a ser un auténtico banquete. Sin



embargo, las complicaciones comienzan de inmediato. Un coche se estampa contra el muro de casa de los Nohara y el conductor les pide ayuda. ¡Una organización secreta le persigue! El coronel de la misma aparece y deja inconsciente al hombre. Pero además, quiere llevarse a los Nohara. La familia logra huir y esconderse en la escuela de Shin chan, pero en cuestión de minutos televisión, radio e Internet anuncian la búsqueda de un grupo de delincuentes peligrosos. ¡Son ellos, los Nohara!

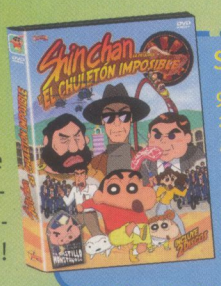
## Persecuciones hasta Atami

El director de la escuela y las profesoras se quedan con la boca abierta. Pese a conocerlos desde hace mucho tiempo, se creen lo que dicen los medios de comunicación, de manera que la familia tiene que marcharse. Hiroshi trata de explicarse ante la policía, pero es demasiado tarde. Para colmo, dan una suculenta recompensa a quien aporte pistas sobre su paradero. Por esa razón los vecinos del barrio, al verlos, corren a atraparlos. Se han convertido, desde luego, en el enemigo público número uno. Incluso el Ultra Héroe pide a los niños ayuda para detenerlos en su programa. Finalmente, la familia descubre quién está detrás de todo: La Voz de Oro. Los Nohara tendrán que ir a Atami para descubrir por qué los persiguen y para desmentir las falsas acusaciones que se han vertido sobre ellos. ¿Podrán cenar tranquilamente y comerse el chuletón tal y como tenían previsto?



## El castillo monstruoso

Como extra, la película incluye nuevas aventuras del Cerdito Valiente. Sus andanzas en el Japón medieval prosiguen y esta vez llega a una aldea atemorizada por el rey Croac Croac, que ha formado un harén con las jóvenes más hermosas. Entre Shin chan, un Hiroshi encogido y el propio Cerdito Valiente tratan de liberar a las muchachas, entre las que -por error- se encuentra Misae.



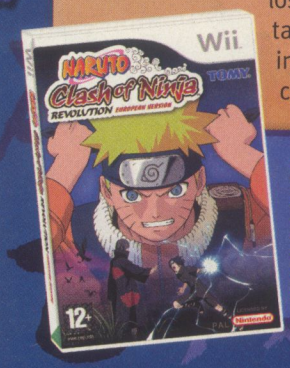

### Shin chan y el chuletón imposible

90 minutos
2 DVD9 / Todos los públicos
**Audios:** español 5.1, catalán 5.1, euskera 5.1, gallego 5.1 y japonés 2.0
**Subtítulos:** español
**Características especiales:** Menús interactivos, Acceso directo a escenas, Cortometraje "El castillo monstruoso" (30 minutos), Ficha técnica, Storyboard, Tráiler japonés, Los personajes, Juegos (Trivial, Hanoi y Parejas), Shin chan en DVD, Galería de productos, Shin chan en Cartoon Network, Otros títulos
**Fecha de lanzamiento:** 23 de abril de 2008
**Distribuidora:** Luk Internacional
**Precio:** 17,95 €

# NARUTO CLASH OF NINJA REVOLUTION

**La Wii era la única que hasta ahora se había resistido a los encantos de Naruto Uzumaki. Con *Clash of Ninja Revolution* esa ausencia se llena al fin, y encima con un título de lucha bastante interesante...**

En *Clash of Ninja Revolution* necesitarás de toda tu destreza con el wiimote (y el nunchaku) para demostrar que eres un aprendiz de ninja digno de tal nombre. El juego nos ofrece la oportunidad de elegir nuestro luchador entre un total de 20 personajes diferentes entre los que, claro, no falta ningún clásico de la serie, desde Naruto hasta Sakura, pasando por Sasuke o Kakashi. Además, los escenarios de los combates también están lejanamente inspirados en los que aparecen en la serie. Naturalmente, como en todo título de lucha que se precie, hay un montón de modos de juego diferentes, incluidos varios niveles de dificultad por si vemos que la cosa se nos atraganta demasiado. Completan un título bastante interesante los diversos minijuegos dispersos a lo largo del título que tratan de aprovechar las posibilidades del mando especial de la Wii... ¿Qué más puedes pedirle? ¿Nada, no? ¡Pues venga, prepárate para entrenar más duro que nunca para convertirte en ninja!




***Naruto Clash Ninja Revolution***
**Compañía:** TOMY
**Género:** Lucha
**Plataforma:** Wii
**A la venta:** Marzo de 2008

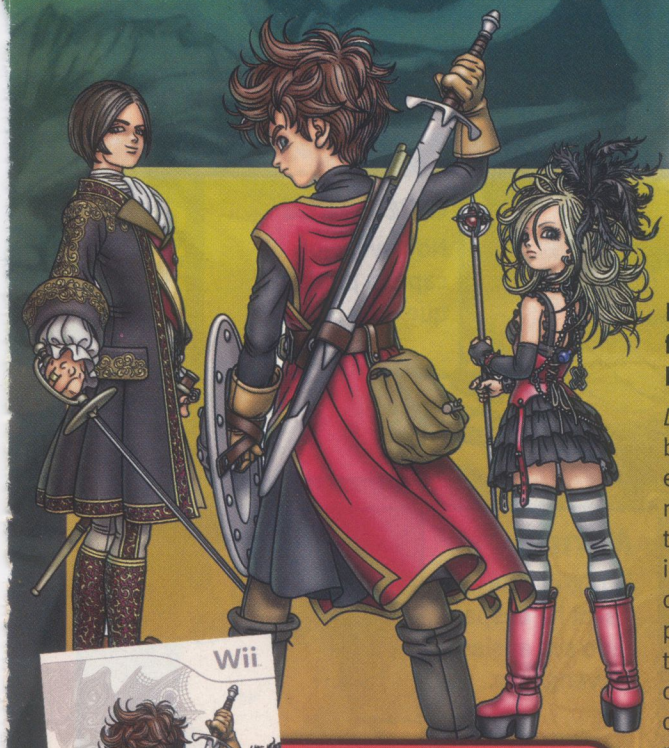
# THE WORLD ENDS WITH YOU

**Los creadores de *Kingdom Hearts* nos traen una nueva y original propuesta para Nintendo DS. El juego nos presenta un escenario nada propicio: el mundo se acabará en 7 días y sólo tú puedes impedirlo... ¿Lo lograrás?**

*The World Ends With You* te pone en la piel de Neku, un habitanto del distrito más moderno de Tokio, que una mañana se encuentra un mensaje en su móvil que le anuncia que a este mundo sólo le quedan siete días de vida. Será responsabilidad nuestra salvarlo, aprovechando al máximo nuestras habilidades, amigos y conocimiento del mundo que nos rodea. Y es que hablamos de un título que, además de aprovechar todas las prestaciones de la portátil de Nintendo, muestra una gran influencia de la cultura japonesa en el sentido más amplio, desde la música a la comida, pasando por las ropas que llevan los jóvenes japoneses.

Así pues, nos encontramos ante un RPG diferente, más estéticamente (las pantallas son totalmente diferentes a lo habitual en el género) que en cuanto a argumento, ya que en el fondo tenemos que hacer más o menos lo de siempre: impedir que los malos destruyan el mundo. Sólo que en este caso lo haremos a ritmo de música moderna y vestidos a la última moda...

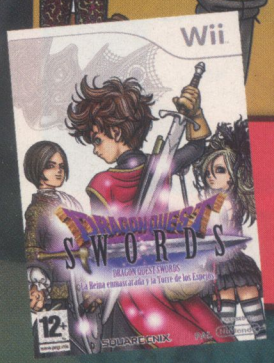
***The World Ends With You***
**Compañía:** Square Enix
**Género:** RPG
**Plataforma:** Nintendo DS
**A la venta:** Abril de 2008



# DRAGON QUEST SWORDS

**El primer título de *Dragon Quest* para Wii tiene todos los puntos fuertes que han dado popularidad a la saga: fantasía heroica, combates espectaculares y unos cuidadísimos diseños.**

*Dragon Quest Swords* nos pone en la piel del típico héroe embarcado en una búsqueda por un mundo de ambientación medieval fantástico que le llevará a enfrentarse a todo tipo de monstruos y criaturas sobrenaturales. Por suerte, llevaremos con nosotros nuestras armas, con los que podremos realizar los más increíbles ataques. En ese sentido, parece que el mando de la Wii tendrá mucho que decir, así que habrá que practicar mucho para convertirse en un auténtico maestro en los combates de *Monsters*. Por suerte, el juego incluye también diversos minijuegos que nos ayudarán a dominar por completo el mando, que será nuestra espada en el juego. Y además de los espectaculares combates y de su apasionante argumento, el juego cuenta como siempre con los diseños del gran Akira Toriyama, creador de *Dragon Ball*. ¿Qué más le puedes pedir? ¡Ya lo sabes! ¡Afila la espada y prepárate para luchar!

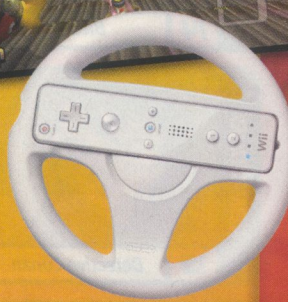


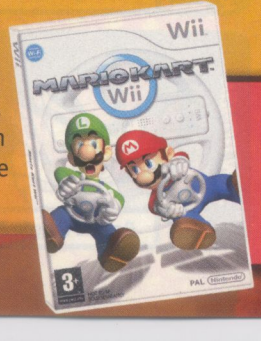

***Dragon Quest Swords***
**Compañía:** Square Enix
**Género:** RPG
**Plataforma:** Wii
**A la venta:** Mayo de 2008

# MARIO KART

**¡Por fin! Después de meses de larga espera, el juego más deseado por todos los usuarios de Wii ha llegado a las tiendas españolas. Como siempre, *Mario Kart* promete carreras frenéticas y mucha diversión...**

Cada *Mario Kart* creado para la consolas anteriores de Nintendo ha sido un éxito absoluto gracias a su mezcla de carreras trepidantes, diversión y, naturalmente, el atractivo de los personajes más populares de la marca japonesa. El nuevo título para Wii no pretende ser menos, y para empezar viene acompañado de un curioso periférico, un volante con un hueco en el medio en el que podremos insertar nuestro Wiimote para que así la experiencia sea más realista que nunca. ¡Prepárate para conducir de verdad delante de la pantalla de tu televisión! Pero las novedades no terminan ahí: a partir de ahora también podremos disputar las carreras en motos, vehículos aún más rápidos que los coches en las rectas pero algo menos manejables en las curvas. Naturalmente, no sería *Mario Kart* si los diferentes objetos que puedes recoger en los circuitos no hubiesen sido revisados, y en esta ocasión podrás encontrar nuevos objetos como la mega seta, la nube tormenta o un clásico como el "bloque POW". Con ellos, las carreras serán aún más frenéticas y divertidas... ¡así que ponte el cinturón!






***Mario Kart***
**Compañía:** Nintendo
**Género:** Carreras
**Plataforma:** Wii
**A la venta:** Abril de 2008

# TOP-25 PERSONAJES

## 1 NARUTO UZUMAKI

**Naruto**

Aprende mucho de todos sus maestros.

## 2 MONKEY D. LUFFY

**One Piece**

No hay mejor capitán pirata que él.

## 3 SASUKE UCHIHA

**Naruto**

El regreso de Itachi ha despertado sus ansias de venganza.

4 SON GOKU — Bola de dragón

5 SHIN CHAN — Shin chan

6 CONAN EDOGAWA — Detective Conan

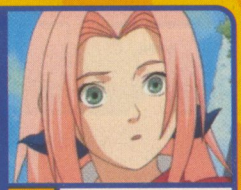
7 ZATCH BELL — Zatch Bell!

8 INUYASHA — Inuyasha

9 VEGETA — Bola de dragón Z

10 ZORRO RONOA — One Piece

11 ASH KETCHUM — Pokémon



12 SAKURA HARUNO — Naruto

13 KAKASHI HATTAKE — Naruto

14 ICHIGO KUROSAKI — Bleach

15 EDWARD ELRIC — Full Metal Alchemist

16 YUGI MUTO — Yu-Gi-Oh!

17 SHINICHI KUDO — Detective Conan

18 SESSHOMARU — Inuyasha

19 RAN MOURI — Detective Conan

20 KAGOME HIGURASHI — Inuyasha

21 GAARA — Naruto

22 OLIVER ATOM — Campeones

23 SEIYA — Caballeros del Zodíaco

24 RUKIA KUCHIKI — Bleach

25 SON GOHAN — Bola de dragón Z

# TOP-10 SERIES

## 1 NARUTO
Al fin se emite la segunda temporada en Cuatro.

## 2 BOLA DE DRAGÓN
Unos poderosos androides son los nuevos enemigos.

## 3 ONE PIECE
La banda de Luffy lo pasa mal en el juego de Davy Back.

4 Shin Chan

5 Pokémon

6 Detective Conan

7 Inuyasha

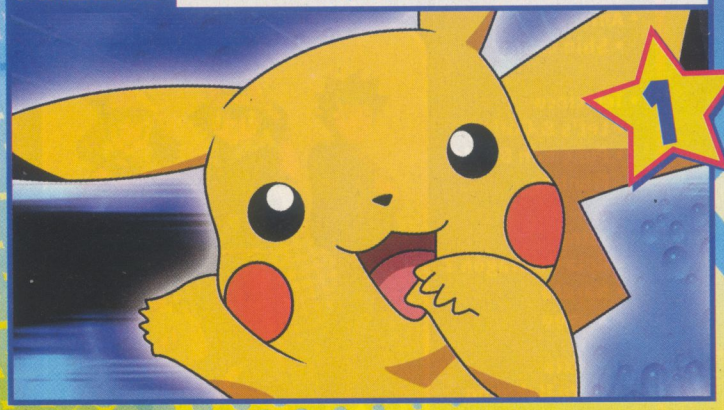
8 Sargento Keroro

9 Bleach

10 Yu-Gi-Oh!

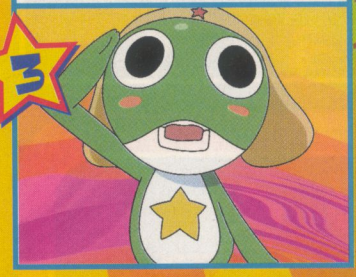
# TOP-10 MASCOTAS

## 1 PIKACHU
POKÉMON Mejora sus habilidades en Sinnoh.



## 2 CHOPPER
ONE PIECE Si no vigila, peligra su segundo puesto.

## 3 KERORO
SARGENTO KERORO Intenta conquistar el podio pokopense.



4 KIRARA — Inuyasha

5 NEVADO — Shin chan

6 SHIPPO — Inuyasha

7 KON — Bleach

8 TOGEPI — Pokémon

9 AKAMARU — Naruto

10 KERO — Sakura, cazadora de cartas

# TOP-10 VIDEOJUEGOS

1. Naruto Ultimate Ninja (PS2)
2. Dragon Ball Z: Budo-kai Tenkaichi 3 (PS2)
3. Pokémon Battle Revolution (Wii)
4. Pokémon Diamante y Perla (Nintendo DS)
5. Pokémon Esmeralda (GBA)
6. Naruto Uzumaki Chronicles 2 (PS2)
7. One Piece Grand Battle (PS2)
8. Pokémon Rubí y Zafiro (GBA)
9. ¡Shin chan flipa en colores! (Nintendo DS)
10. Bleach: Shattered Blade (Wii)

# ¡QUEREMOS CONOCER TUS FAVORITOS!

Necesitamos saber tu opinión sobre las mejores series de anime, personajes, enemigos y videojuegos, así que rellena la siguiente encuesta (recuerda que también pueden ser personajes y series que no se encuentren en la lista... ¡cualquier cosa que se te ocurra, vaya!) y envíanosla.

**Recorta y envía la encuesta a la siguiente dirección antes del 20 de junio:**

*Panini - Votación Mega Hiro 21*
*C/Vallespí, 20*
*17257 – Torroella de Montgrí*
*Girona*

*Encuesta 04/08*

¿Cuál es tu serie de anime favorita (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu personaje de anime favorito (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

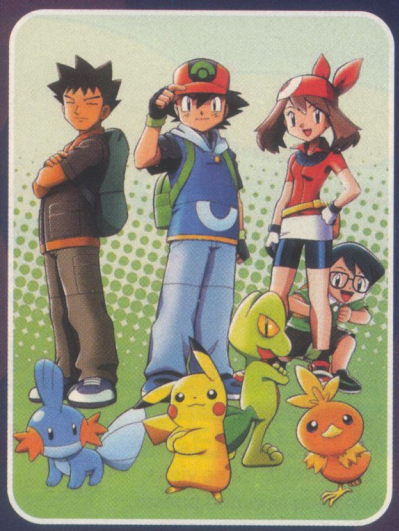
¿Cuál es tu monstruo o mascota de anime favorito (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu videojuego de anime favorito (por orden de preferencia), y en qué consola?
1. _____
2. _____
3. _____

Nombre: _____
Apellidos: _____
Dirección: _____
_____

# ESTATALES

- **Antena 3**
  - Shin chan
- **Telecinco**
  - Let's & Go!!
  - Pokémon Battle Frontier
- **Cuatro**
  - Bola de dragón Z
  - Naruto
  - X-1999
- **La Sexta**
  - Yu Yu Hakusho
- **Localia**
  - Inuyasha
  - Yu-Gi-Oh!



© 1997-2008 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, jr Kikaku. Pokémon properties are trademarks of Nintendo.

© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

## YU YU HAKUSHO

Yusuke, Kuwabara, Kurama y Hiei prosiguen sus aventuras contra las fuerzas del Mal. Después del torneo oscuro, en el que han logrado derrotar a los pérfidos hermanos Toguro, la tranquilidad no dura demasiado. Un antiguo detective espiritual, Sensui, pretende abrir la puerta que une el mundo de los vivos con el de los demonios. Los cuatro chicos, con la ayuda de Genkai y unos jóvenes con poderes especiales, le harán frente a él y a sus esbirros, poseedores también de increíbles habilidades.

# AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Detective Conan
  - Las aventuras de Hello Kitty
  - Rantaro, el ninja boy
  - Sargento Keroro
- **Canal 9/Punt 2**
  - ADN2
  - Coses de grillats
  - Els dotze regnes
  - Nonochan
  - One Piece
  - Paranoia Agent
- **Canal Extremadura**
  - Detective Conan
  - Ninja Hattori
  - Rantaro, el ninja boy
  - Sargento Keroro
- **Canal Sur/ Canal 2 Andalucía**
  - Cosas de locos
  - Detective Conan
  - Doraemon
  - Kiteretsu
  - La leyenda del Zorro
  - Legendz
  - Magical Doremi
  - Megaman
  - Slam dunk, el gran mate
- **Castilla La Mancha TV**
  - Detective Conan
  - Kiteretsu
  - Mirmo
  - Ninja Hattori
- **ETB-1**
  - Anne etxe berdekoa
  - Doremiren Magia
  - Hattori ninjaren abenturak
  - Keroro Sarjentua
  - Megaman
  - Sakura, Kartak zakura
- **IB3**
  - Bobo-bo
  - Duel Masters
  - Mirmo
  - Sergent Keroro
  - Wickie, el viking
- **Telemadrid/ La Otra**
  - Doraemon
  - Keroro
  - Kiteretsu, el primo más listo de Nobita
  - Rantaro, el ninja boy
- **Televisión Canaria**
  - Jackie y Nuca
  - Sargento Keroro
- **TV3 /K3**
  - Doraemon
  - El detectiu Conan
  - Hattori el ninja
  - Inuyasha
  - Keroro
  - Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
  - La màgica Doremi
  - One Piece
  - Rantaro
- **TVG**
  - Cousas de tolos
  - Megaman NT Warrior
  - O detective Conan
  - Sarxento Keroro

© Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS

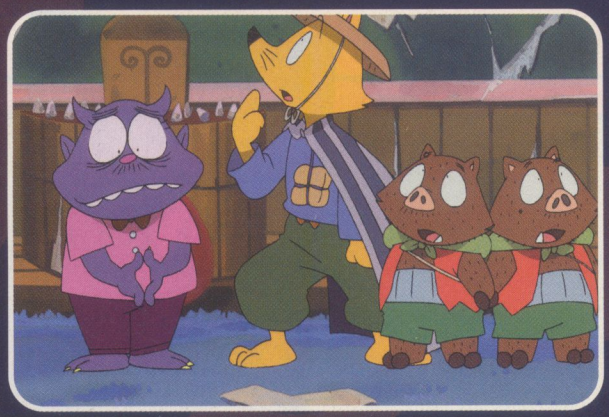
## DETECTIVE CONAN

Shinichi Kudo, bajo la identidad de Conan Edogawa, continúa abordando los misterios más enrevesados, generalmente relacionados con robos y crímenes. Sin que el detective Mouri se percate, él es quien halla la solución a los enigmas que se plantean, por muy difíciles que éstos sean. Acompañado de los Detectives infantiles, Conan también se ve metido en líos. Por desgracia, sólo en contadas ocasiones puede obtener información sobre los malvados Hombres de Negro.

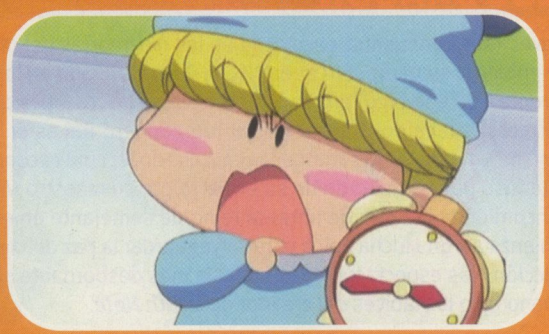
# SATÉLITE

- **Cartoon Network**
  - Bola de dragón Z
  - Campeones hacia el mundial
  - Sargento Keroro
  - Mirmo
  - Shin chan
- **Jetix**
  - Flint y los viajeros del tiempo
  - Los quintillizos
  - Naruto
  - One Piece
  - Pokémon
  - Pokémon Advanced
  - Pokémon Battle Frontier
  - Pokémon Diamond & Pearl
  - Zatch Bell!
- **Nick**
  - Chicho Terremoto
- **Boomerang**
  - Doraemon
  - Hattori el ninja
  - Heidi
  - La abeja Maya
  - Nadja
  - Vickie, el vikingo
  - Zorori, el extraordinario

© 1997-2008 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, jr Kikaku. Pokémon properties are trademarks of Nintendo.



© Hiromi Shinozuka / 2002, Shogakukan, Shopro, TV Tokyo



## MIRMO

En la ciudad ha aparecido una especie de pulpo mecánico que procede de otro mundo. Dice que su mundo está en guerra y por eso arrojó los siete cristales legendarios al mundo de los humanos. Pretendía impedir que su poder fuera utilizado, pero ahora lo necesita para pedir que su compañera vuelva a la vida. Por supuesto, todos quieren ayudarle, pero deberán tener cuidado, ya que la reina Marin ha enviado a su lugarteniente a conseguir los cristales. ¿Quién los reunirá primero?

# CABLE

- **Animax**
  - Black Lagoon
  - Chobits
  - Corrector Yui
  - Detective Conan
  - Devil May Cry
  - El caballero de Eon
  - Excel Saga
  - F, a todo gas
  - Inuyasha
  - Kochikame
  - La ley de Ueki
  - Love Hina
  - Lupin III
  - Nana
  - Orphen
  - Orphen Revenge
  - Outlaw Star
  - Peach Girl
  - Saiyuki
  - Samurai Champloo
  - Tsubasa Reservoir Chronicle
- **Buzz**
  - Black Blood Brothers
  - Black Cat
  - Bleach
  - Blood+
  - Gantz
  - GALS!
  - Girls Bravo
  - Gunslinger Girl
  - Magikano
  - Maria-sama ga miteru
  - Project Blue: Earth SOS
  - Ragnarok
  - Speed Grapher
  - Tenjo Tenge
  - Trinity Blood
- **Kitz**
  - Alicia en el país de las maravillas
  - Banner y Flappy
  - El bosque de Tallac: Jackie y Nuka
  - El perro de Flandes
  - El show de la pequeña Lulú
  - La princesita Yucie
  - Sakura, caza de cartas
  - Tao Tao

## RAGNAROK

En el reino de Rune-Midgard, una trama oculta está a punto de salir a la luz. La joven acólita Yufa y su amigo de siempre Roan, un espadachín magistral, se ven envueltos en las luchas por el poder del reino. Ellos, junto con un grupo de valientes, son los únicos capaces de enfrentarse al enemigo, que podría estar comandado por Keough, el hermano de Yufa al que la chica creía muerto. La mercader Maya, el mago Takius, el asesino Iruga y la cazadora Judia se unen a la batalla por la paz de Rune-Midgard.

## DETECTIVE CONAN VS MAGIC KAITO

Este fantástico volumen incluye todos los encuentros entre el detective más pequeño y el ladrón más elegante del manga. Las dos creaciones de Gosho Aoyama, *Detective Conan* y *Magic Kaito*, se funden en más de 300 páginas en las que asistimos a los duelos de sagacidad e ingenio de dos chavales tan brillantes como Shinichi Kudo (y su álter ego Conan Edogawa) y Kaito Kuroba. El tomo recopila las historias aparecidas en la serialización de Detective Conan y una historia inédita perteneciente al cuarto volumen de Magic Kaito, que todavía no ha sido publicado en España. Misterio, emoción y risas en una estupenda versión de juego de ladrones y policías.

**Volumen único / 352 págs. / 11,95 €/ Planeta DeAgostini Comics**

## AOI DESTRUCTION!

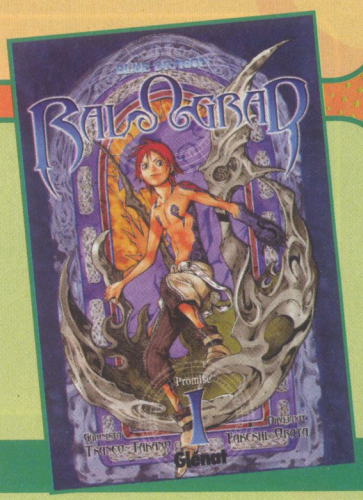
La vida de Tetsuo Samemija está llena de líos por culpa de su particular manera de ser. Culpable de ello es, seguramente, su padre Aoi, un hombre que se acerca a los cuarenta años y que dinamita por completo cuanto se encuentra a su paso con su especial personalidad. No sólo su hijo tiene que soportarlo, sino también el resto de la familia, los vecinos y hasta los compañeros de clase de Tetsuo. Del autor de *Midori, iéchame una mano!* llega este tomo que recupera a uno de sus secundarios más emblemáticos para profundizar ensu alocado día a día. Humor fresco y situaciones inverosímiles en un tomo único que no te dejará indiferente.

**Volumen único / 176 págs. / 7,50 € / Editorial Ivrea**

## SAINT SEIYA, THE LOST CANVAS: HADES MYTHOLOGY

250 años antes de que Seiya y sus amigos debieran proteger de todo mal a Saori, reencarnación de la diosa Atenea, se produjo la anterior guerra que enfrentó a los dioses Hades y la propia Atenea. En aquella ocasión, tres jóvenes que habían crecido juntos, vieron cómo el destino les deparaba una cruel lucha. Alone, reencarnación de Hades, traiciona a Sasha –Atenea– y Tenma –caballero de Pegaso–, y trata de destruir el mundo. Los caballeros de oro, plata y bronce de Atenea velarán por su seguridad y lucharán a muerte contra los 108 guerreros de Hades. Tenma, caballero de bronce de Pegaso, será la clave de la gran guerra santa.

**Serie abierta / 224 págs. / 7,50 € / Ediciones Glénat**




## BLUE DRAGON

El jovel Ral se encuentra encerrado en las mazmorras del castillo que gobierna su padre. Sin quererlo, se ve involucrado en la batalla frente a un enemigo tremendamente poderoso. Los más bravos guerreros han caído víctimas de su fuerza, pero Ral es el "anfitrión" de un dragón de sombra llamado Grado, el cual esconde un misterioso poder. Liberado de su encierro por su maestro Mio, se le encomienda la tarea de librar al reino de semejante amenaza. Comienza así una lucha épica para salvaguardar la paz del mundo. La acción más espectacular y la fantasía más desbordante se dan la mano bajo los lápices del creador de *Death Note*.

**4 tomos / 192 págs. / 7,50 € / Ediciones Glénat**

## CONCURSO SALÓN DEL MANGA

Para que empieces a leer algunas de estas interesantes novedades, hemos preparado un estupendo concurso en el que sorteamos **cinco lotes** de los números 1 de **Aoi Destruction** (Editorial Ivrea) y **Detective Conan vs Magic Kaito** (Planeta DeAgostini). Para que sean tuyos, solamente tienes que contestar correctamente la siguiente pregunta:

**¿Con qué ladrón tiene que vérselas Conan Edogawa en un manga que aparece este mes?**

# ¿AMIGOS O ENEMIGOS?

## SASUKE UCHIHA

Su vida ha estado marcada por el exterminio del clan Uchiha perpetrado por su hermano Itachi. Como único superviviente, Sasuke desea vengar a su familia ninja. Su manera de ser fría y cortante estaba cambiando poco a poco por culpa de Naruto y Sakura, pero la aparición de Orochimaru, que le pone el sello maldito, y posteriormente el regreso de su hermano a la villa devuelven al muchacho a las tinieblas. Al verse tan débil respecto a Itachi, Sasuke se deja llevar por las ansias de venganza y acepta el poder que le ofrece Orochimaru.

## NARUTO UZUMAKI

El chico del zorro de las nueve colas había encontrado en Sasuke una gran motivación para seguir mejorando como ninja. El Uchiha era muy fuerte y, para colmo, su amada Sakura suspiraba por él. Pese a la rivalidad existente, también tenía en él a un buen compañero. Sin embargo, convertirse en objetivo de los Akatsuki, entre los que se encuentra Itachi Uchiha, distancia al chico rubio de Sasuke. Los esfuerzos de Sakura y él mismo por evitar que se marche al lado de Orochimaru, combate a muerte incluido, no sirven de nada.

## NARUTO Y SASUKE

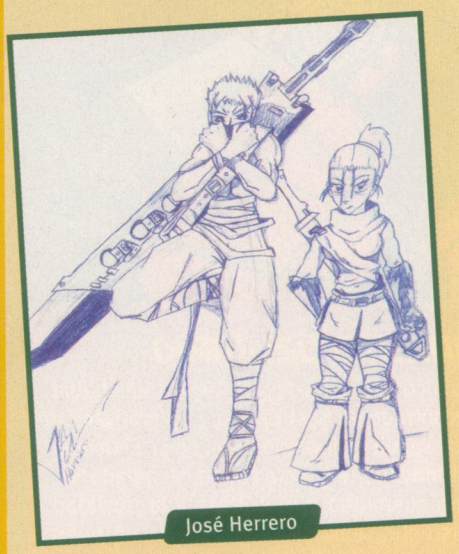
**MANGA:** ***Naruto***

### ¿Cómo es la relación entre Naruto y Sasuke?

Desde el primer momento, Sasuke ha considerado a Naruto como un chaval insignificante que, además, era un inútil como ninja. Por esa razón, cuando se convierten en "genin" y quedan al cargo del maestro Kakashi en el equipo 7, se lamenta. Naruto no está mucho más contento. Odia que las chicas vayan siempre detrás de él (¡incluida Sakura!) y que se crea lo más de lo más. Sin embargo, conforme se van conociendo en las diferentes misiones de bajo nivel y, sobre todo, en la lucha contra Zabuza, su relación empieza a cambiar.

El uno se preocupa del otro aunque ninguno de los dos lo admitirá. El deseo de luchar entre sí y dejar claro quién es mejor ninja no es más que una cosa que tienen en común y que, lejos de enemistarles, provoca que se hagan más amigos. Por desgracia, el objetivo de Sasuke de vengar al clan Uchiha puede más que su amistad. No entiende cómo Naruto se ha hecho tan fuerte ni por qué su hermano quiere llevárselo. ¿Podrá la amistad entre Naruto y Sasuke superar un obstáculo tan grande?

**¡Bienvenidos de nuevo a nuestra cita mensual! ¡Aquí estoy yo, el profesor Alcornoque, para resolver cualquier tipo de pregunta o duda que tengas sobre el mundo del manga y el anime! ¡Pero empecemos ya con ellas!**

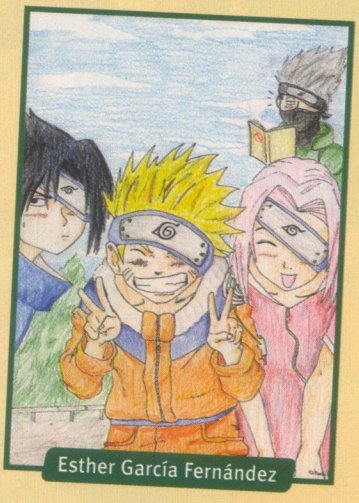


José Herrero

• ¡Hola! ¿Qué tal? Soy José Herrero y me gusta todo lo que sea anime y una de mis series favoritas es ***Naruto***. Pero lo que me gusta de verdad es crear mis propios personajes anime. Me gustaría que pusierais algún póster de Itachi Uchiha o de los Akatsuki. También quisiera saber si van a sacar algún juego de ***Naruto*** tipo rol para la PSP. Ah, y dónde puedo comprar los DVD de la serie. Aparte, me gustaría saber cuándo son las principales ferias manga que se celebran en España. Para acabar, os dejo mi MSN para poder chatear con otros otakus: Joseelchano_isla92@hotmail.com. Espero no haber sido muy pesado.

José Herrero

Vaya, José, se nota que eres un auténtico fan de ***Naruto***. Y tampoco se te da mal dibujar, como podemos ver en el dibujo que nos has enviado y que reproducimos arriba. Entrando ya en materia, tenemos pensado incluir un póster de Itachi en algún número futuro. Por el momento no te podemos decir cuándo, pero no desesperes, que antes o después caerá. En cuanto a videojuegos de ***Naruto***, en junio aparecerá el ***Ultimate Ninja Heroes 2: The Phantom Fortress***, pero será de lucha, no de tipo rol. Los DVD de la serie animada puedes encontrarlos en grandes almacenes tipo FNAC, El Corte Inglés o Carrefour, además, claro, de tiendas especializadas en cómics. Respecto a los salones dedicados al manga y el anime, consulta la sección de noticias, donde desde este mes incluimos un pequeño listado de los acontecimientos que se acercan. Y por supuesto, dejamos tu dirección para que otros otakus te escriban.



Esther García Fernández

• ¡Hola, profesor! Antes de nada, quiero decir que soy un gran fan de ***Mega Hiro*** y que os leo desde el primer número (¡hace más de dos años!). Me encanta la revista porque habláis de todo el anime importante que se emite en la tele y no de un montón de series desconocidas que sólo pueden conseguirse de forma poco legal (por Internet). Bueno, a lo que iba. Soy un gran seguidor del canal Jetix, pero no me gusta que este canal tarde tanto en estrenar episodios nuevos de sus series. ¿Sabéis cuándo emitirán los nuevos capítulos de ***Zatch Bell!*** –desde el 79–, ***One Piece*** –desde el 195– y, claro, ***Naruto*** –desde el 105–? Por otra parte, me he aficionado a Keroro gracias a Aragón Televisión. ¿Cuántos episodios tienen comprados las cadenas autonómicas? Muchas gracias por las respuestas y seguid así.

Víctor Losilla

Héctor Castro Garrido

Nacho Molina Ruiz (Huesca)

Te estamos muy agradecidos por los cumplidos, Nacho, y nos alegra enormemente que te guste tanto la revista. Eso nos da ánimos para seguir esforzándonos a la hora de preparar nuestros artículos y reportajes. Pasando a tus consultas, en el momento de contestarte no se sabe nada sobre el estreno de nuevos capítulos de las series que mencionas. Pero Jetix es un canal que siempre emite las series al completo, así que en cualquier momento puede darnos un alegrón. Lo que sí te podemos decir es que la nueva temporada de ***Naruto*** ya está en fase de doblaje, así que entre mayo y junio podría comenzar a emitirse. En cuanto a las ranas alienígenas, las cadenas autonómicas van a emitir hasta el capítulo 129, igual que Cartoon Network. Hay que tener en cuenta que en Japón acaban de alcanzar el episodio 210.

**Bueno, queridos otakus, hasta aquí ha llegado el Correo de este número de Mega Hiro. Seguiré solucionando dudas dentro de un mes, así que espero ansioso a recibir vuestras cartas. ¡Pasadlo bien!**

QUIERO QUE ME ENVÍES...
¡Lo que te apetezca! Cartas, chistes o dibujos, preguntas para el Profesor Alcornoque, opiniones sobre cuál es la mejor serie... Vaya, que todo vale. ¡La cuestión es escribir!

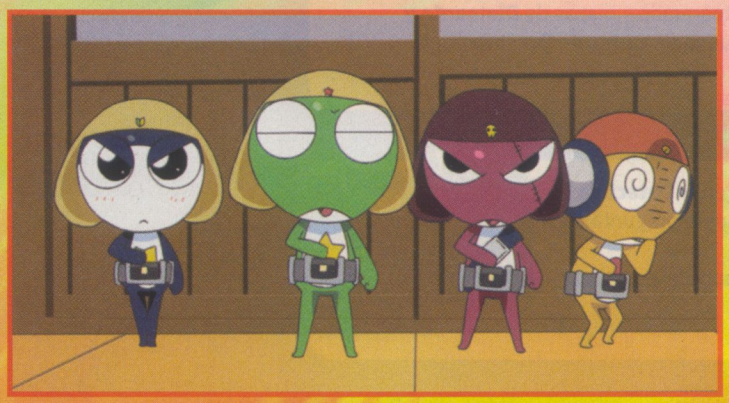
• Puedes enviar un e-mail a:
megahiro@panini.es
• O puedes enviar una carta a:
Panini España - Correo Mega Hiro
c/ Vallespí, 20
Torroella de Montgrí
17257 Girona

# ¡QUÉ LIO DE COLORES!

¡El Sargento Keroro y su tropa se han comido algo que les ha sentado mal y les ha cambiado el color del cuerpo! ¿Sabrías decir cuáles de todas estas ranas tienen su color adecuado?

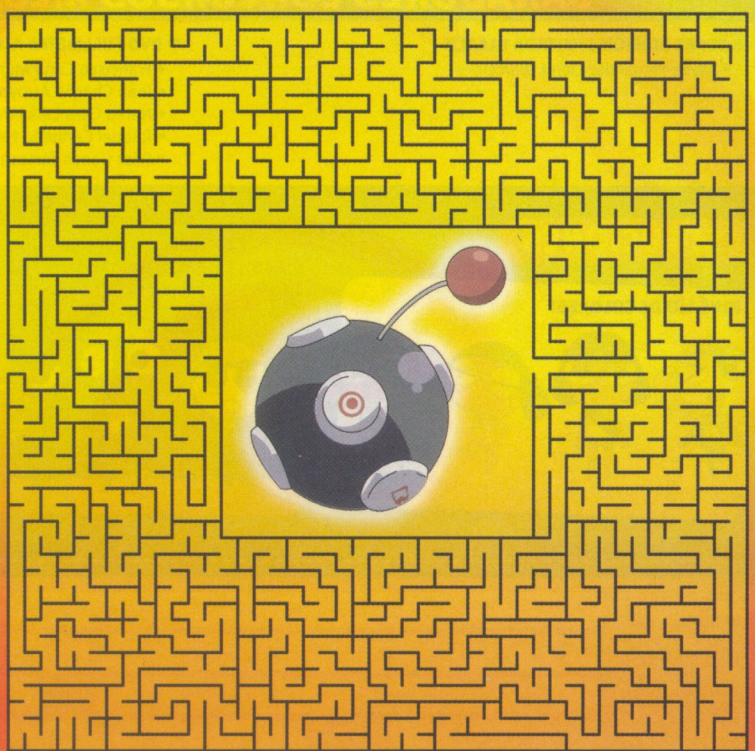
# LAS SIETE DIFERENCIAS

¿Sabrías encontrar las siete diferencias entre estas dos imágenes de la tropa de Keroro?



# LABERINTO

¿Podrías ayudar a Keroro a recuperar su Kerobola?
¡Guíale a través de este laberinto!



¡GANA!

# ¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

## PÁGINA 05: NOTICIAS

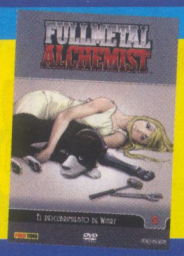
Sortearemos 3 lotes formados por **1 Juego Funkey + CD + 2 Funkeys pequeños** entre quienes acertéis esta pregunta:

**¿Cómo se llama el mundo de los Funkeys?**

## PÁGINA 19: FULLMETAL ALCHEMIST

Tenemos 5 copias del volumen 9 de **Fullmetal Alchemist**, cortesía de *Panini Video*, para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

**¿Qué homúnculo se parece a la madre de Ed y Al?**



## PÁGINA 36: CARTAS

¡Entre todos los que nos escribáis con vuestras dudas, sugerencias o consejos sobre juegos de cartas, sortearemos 3 mazos de **Diamante y Perla**, la última expansión del juego de cartas de Pokémon!

## PÁGINA 46: GUÍA MANGA

Sorteamos **cinco lotes** de los números 1 de **Aoi Destruction** (Editorial Ivrea) y **Detective Conan vs Magic Kaito** (Planeta DeAgostini). Basta con contestar la siguiente pregunta:

**¿Con qué ladrón tiene que vérselas Conan Edogawa en un manga que aparece este mes?**

## GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO 19:

*** COFRE EDICIÓN LIMITADA BLEACH**
- Xavier Fernández Lloret (Barcelona)

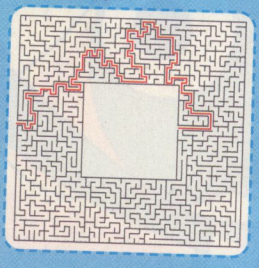
*** DVD FULLMETAL ALCHEMIST vol. 7**
- Francisco Cano Murcia (Quart de Poblet, Valencia)
- Joan Chacón Arroyo (Olesa de Montserrat, Barcelona)
- Nerea Caro Laray (Madrid)
- Raquel Cermeño Hernández (Alcantarilla, Murcia)
- Pilar Gomis Tortosa (Torrevieja, Alicante)

## SOLUCIONES

**¡QUÉ LÍO DE COLORES!**

**LAS 7 DIFERENCIAS**

**LABERINTO**



NOMBRE Y EDAD:

DIRECCIÓN:

CIUDAD: C.P.:

Nº DE TELÉFONO: E-MAIL:

PANINI
CONCURSO MEGA HIRO 21
C/ Vallespí, 20
17257 - Torroella de Montgrí
GIRONA

MEGA HIRO

DIRECTOR DE PUBLICACIONES: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN EDITORIAL Y MARKETING: Noemí Ruger
ASSISTANT COORDINACIÓN: Mari Paz Cuadros
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN: C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola
DIRECTOR DE GRANDES SUPERFICIES: Isidre Garriga

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006
4/2008

COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asahi •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Saint Seiya © Masami Kurumada/ Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA · BEYBLADE PROJECT TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop / Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation •Yugi-Oh © Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CARD CAPTO SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / NE 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warriors • Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/NA TV TOKYO

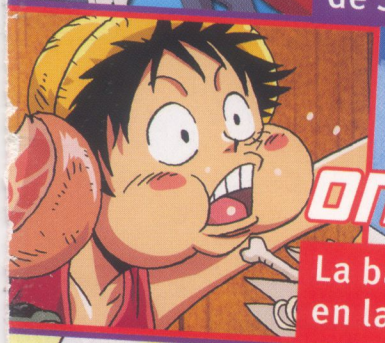
# En el Próximo número...

**BLEACH**

Las divisiones de "shinigamis"

**POKÉMON**

Los Pokémon de Sinnoh



**ONE PIECE**

La banda de Luffy en la Marina

**BOBOBO**

Lucha contra los cazadores de pelo

¡DE REGALO UN FANTÁSTICO COLLAR!

Nº 22

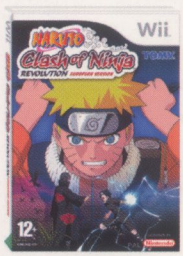
A la venta en junio

12+
www.pegi.info

TOMY

NARUTO 2002 © MASASHI KISHIMOTO. GAME AND SOFTWARE 2006-2008 TOMY

NARUTO
Clash of Ninja
REVOLUTION EUROPEAN VERSION



## ¡Naruto llega a Wii!

¡Ahora el mando de Wii y el Nunchuk son tus armas, ¡descubre el ninja que hay en ti! Conviértete en Naruto Uzumaki o elige entre sus muchos amigos o enemigos y utiliza el alucinante control de Wii para machacar a tus oponentes realizando devastadores movimientos jutsu. Combate en increíbles escenarios 3D a lo largo del juego, solo o con hasta tres amigos, ¿tienes lo necesario para ser un auténtico ninja?

www.wii.com

Nintendo

NARUTO
NINJA DESTINY
EUROPEAN VERSION

¡DESATA TU FURIA JUTSU Y COMBATE EN PELIGROSOS DUELOS EN 3D!

NINTENDO DS Lite

NARUTO © 2002 MASASHI KISHIMOTO. GAME AND SOFTWARE © 2008 2007 TOMY.TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2008 NINTENDO.